LE MAGAZINE DU JEU VIDÉO

OCTOBRE 2007 - N°178

JOYPAD

PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / Wii / PLAYSTATION 2 / PC / PSP / DS / MOBILES

OFFERT ! TOUS LES MOIS LE MEILLEUR DU MAGAZINE EDGE

100% ROCK
ROCK BAND / GUITAR HERO III

INTERVIEW EXCLUSIVE METAL GEAR SOLID 4
HIDEO KOJIMA PARLE ENFIN

EN TEST FIFA 08 / PES 2008
PES EST-IL TOUJOURS LE MEILLEUR JEU DE FOOT ?

DOSSIER ÉVÉNEMENT
SUPER MARIO GALAXY
LA NINTENDOMANIA CONTINUE



future MEDIA WITH PASSION

JOYPAD N°178 / France métropolitaine 3,95 € / Belgique 5,50 € / DOM 5,50 € / Suisse 9 FS / Lux 5,50 € / Portugal 5,50 € / Canada 7,95 $ / Maroc 60 DH / Polynésie surface 800 CPF / Polynésie avion 1100 CPF

C'EST LA LOI DU PLUS FORT

Déformez la piste, creusez l'écart !











PLAYSTATION 3

ask about games .com

askaboutgames.com


SEGA
RALLY
TM
LE RALLYE ENFIN DÉBRIDÉ !

NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES

Exclusif sur



PlayStationPortable



Crée ta propre équipe de ninjas aux attaques surpuissantes !



Lance-toi dans des combats à plusieurs, même avec un seul UMD !



Customise ton personnage et tente de devenir Hokage !

JETTE-TOI DANS LA BATAILLE !











FIFA OU PES ?

Vaste question à laquelle je m'abstiendrai de répondre. Toutefois, sachez que le débat fait rage au sein de la rédaction. Comme tous les ans, on retrouve les pro-*PES* et les pro-*FIFA* qui, cette fois, sont pour le moins nombreux. Et pour cause… Depuis quelques mois déjà, Electronic Arts nous promettait une refonte totale du titre. Trois longues années de dur labeur ont été nécessaires à une équipe dédiée de développement pour repenser totalement le gameplay et l'approche générale de *FIFA*. Trois années pour transformer un jeu de foot arcade en une véritable simulation, capable de rivaliser avec le « maître » *PES*.

De plus, les propos des dirigeants d'EA depuis plusieurs mois ne laissaient aucun doute quant aux ambitions du géant américain. Nous étions prévenus, le nouveau *FIFA* allait fatalement faire de l'ombre à *PES* qui, à titre indicatif, s'est écoulé à plus d'un million d'exemplaires en 2006. Pour EA, le temps était donc venu de bousculer cette hégémonie (longue de six ans !) et de reprendre des parts de marché. C'est donc avec beaucoup d'impatience que nous attendions cette version test. Il n'aura fallu que quelques minutes pour se rendre à l'évidence : *FIFA* est bel et bien la surprise de cette rentrée.

Vous pourrez retrouver le test des deux jeux en page 78 et 82 : nous n'avons pas voulu les comparer car un test reste par essence subjectif ; ce qui ne l'est pas, en revanche, c'est l'appréciation générale, et il est certain que cette rentrée footballistique nous propose deux titres très aboutis.

Vous avez donc le choix, mais quelle que soit votre décision, sachez qu'elle sera bonne. Voilà ce que je peux répondre.

Laurent Deheppe

Laurent Deheppe
Rédacteur en chef



JOYPAD

Joypad 178 du 25 septembre 2007
Édité par Future France SAS au capital de 1 218 475 €
RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109 rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente directrice générale : Saghi Zaïmi
Directrice générale finances et administration : Jane Méline
Principal actionnaire : Future Holding Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier (jobs@futurenet.fr)
Directrice marketing et commercial : Saghi Zaïmi
Directeur du magazine : Vincent Alexandre
Prix au numéro : 3,95 € (offre de lancement)
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
18-24 quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (11 numéros) : 57,20 €
Étranger : nous consulter au 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Rédacteur en chef : Laurent Deheppe
Chefs de rubriques : Jérôme Capon, Kim-Long Tran et Stéphane Rakotondrainibe
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
Rédacteur graphiste : Éric Sallé
Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Directeurs artistiques délégués : Vincent Meyrier et Olivier Brault

Ont collaboré à ce numéro
Sébastien Bigay, Damien Bigini, Denis Brusseaux, Marie Descubes (secrétaire de rédaction), Kim Doan, Stéphanie Godbout, Thomas Huguet, Raphaël Lucas, Lætitia Martin (maquette) et Gianni Molinaro.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00
Directeur commercial et publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial publicité jeu : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directrice de la publicité : Sidonie Collet (sidonie.collet@futurenet.fr)
Directeur de clientèle : Alban Chassagne (alban.chassagne@futurenet.fr)
Responsable trafic : Maguy Édouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
Assistant trafic : Pascal Desort (pascal.desort@futurenet.fr)
Directeur de clientèle hors captif : Fabrice Larrieu (fabrice.larrieu@futurenet.fr)

FABRICATION
Directrice de fabrication : Jacqueline Galante
Chargée de fabrication : Sophie Danet (sophie.danet@futurenet.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Anciens numéros : 01 44 84 05 50

Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA,
siège social : Saint-Thibault-des-Vignes
Imprimé en France – Printed in France
Commission paritaire : 0310K83972
ISSN : 1163-586X

Visuel couverture © Lev Dolgatshjov (iStockphoto)
Visuel p.114 © Jaroslaw Wojcik (iStockphoto)

Future France fait partie de Future plc.
Future est éditeur de magazines à centre d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achat avisés et le plaisir de lecture. Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni et aux États-Unis. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.

Future plc est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (symbol: FUTR).

Non-executive chairman : Roger Parry
Chief executive : Stevie Spring
Group finance director : John Bowman
Tel +44 1225 442244
www.futureplc.com

Atlanta Bath London New York Paris San Diego San Francisco

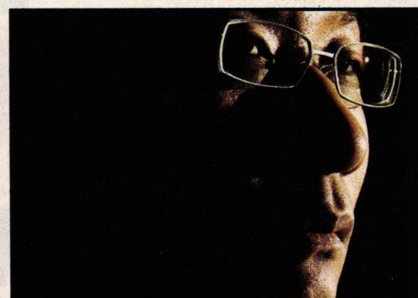
Future MEDIA WITH PASSION

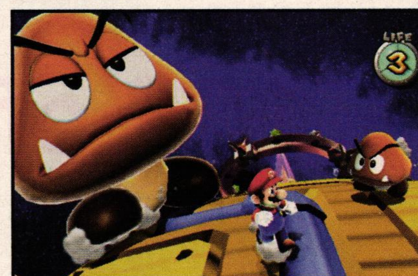
OJD PRESSE PAYANTE 2005

SOMMAIRE

JOYPAD 178


■ Rock Band et Guitar Hero III P. 52


■ Hideo Kojima P. 66



■ Super Mario Galaxy P. 72



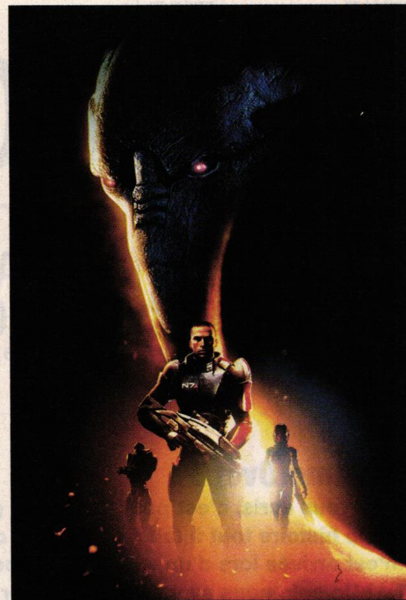
■ Homebrew P. 98

SOMMAIRE

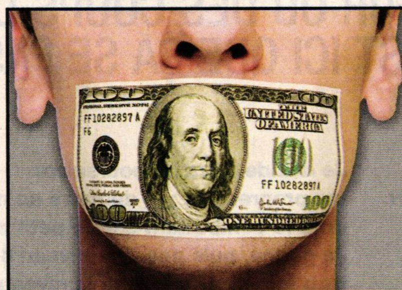
JOYPAD 178



■ Killzone 2 P. 32



■ Mass Effect P. 36



■ En direct des États-Unis P. 42



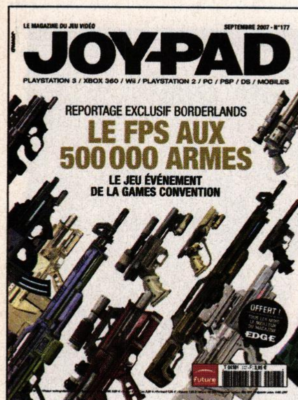
■ FIFA 08 P. 78



■ Online P. 104

COURRIER

JOYPAD VOUS DONNE LA PAROLE



ÉCRIVEZ-NOUS

TOUT EST BON POUR S'INTERROGER, DÉBATTRE, POUSSER DES COUPS DE CŒUR OU DES COUPS DE GUEULE, ET C'EST ICI QUE ÇA SE PASSE

■ Game Over !

Si je vous écris, c'est pour vous faire part d'une histoire tout à fait surprenante qui m'est arrivée lors d'un voyage au Japon. [...] Un soir, nous avons décidé d'aller nous essayer à une salle d'arcade, un club Sega situé dans le centre-ville. Là, nous disputons une course de *Mario Kart*, puis nous voyons une borne de jeu de bras de fer. Ni une, ni deux, je décide de m'y essayer. [...] Après le sixième niveau, la machine stoppe ma progression : il faut que je remette une pièce. Nous décidons alors de passer à autre chose...

Mais l'histoire ne s'arrête pas là ! Le surlendemain, alors que nous étions au centre commercial Canal City à Fukuoka, nous voyons une autre salle d'arcade Sega. Nous décidons d'y retourner, pour dépenser les pièces qui commençaient à peser lourd dans nos poches. [...] Et c'est là que je tombe à nouveau sur la machine à bras de fer. Je décide alors de poursuivre ma progression : je démarre au niveau 7, dont le combattant est un petit chien. Je gagne, puis passe le niveau 8 sans trop forcer. Arrive alors le niveau 9 : la manche débute, et bien que la machine résiste mieux que pour les niveaux précédents, je prends l'avantage. Je repousse le bras en plastique jusqu'à la zone où un décompte (en trois secondes) pour la victoire se lance.

Et à ce moment, un claquement épouvantable retentit ! J'ai d'abord cru avoir fendu le bras en plastique, avant de me rendre compte que c'était lui qui m'avait bousillé le bras et que je n'avais rien senti venir ! Une vive douleur s'empare de mon bras, qui pendait telle une branche de bois mort. Les secours arrivent quelques minutes plus tard, m'emmènent à l'hôpital où le diagnostic tombe : fracture complète de l'humérus au-dessus du coude. Heureusement, ni le nerf radial ni l'artère humérale ne sont touchés. Le médecin nous dit alors de rentrer le plus rapidement possible en France, pour qu'un chirurgien décide de ce qu'il faut faire. Les infirmières (très jolies au passage) me posent une attelle et nous retournons à l'hôtel.

Le soir même, nous recevons la visite des gérants de la salle de jeu, spécialement venus pour nous rembourser les 48000 yens de frais hospitaliers et s'excuser de la situation. On les a vivement remerciés, en s'inclinant plusieurs fois, en leur expliquant que nous n'avions rien à leur reprocher et que nous traiterons, par le biais des assurances, avec le fabricant. Et comme un peu d'humour ne fait jamais de mal, nous leur avons dit qu'on aimait beaucoup Sega et *Sonic*, ce qui les a fait rire, tout comme les responsables de l'hôtel qui nous ont énormément aidés. [...] Depuis, je suis allé à l'hôpital, pour planifier une intervention chirurgicale. Nous avons également vu sur Internet que je n'étais pas la seule victime, et que les machines au bras surhumain avaient été rappelées par le fabricant. [...]

Vous en conviendrez, c'est une histoire peu banale et qui prête à sourire, voire à franchement rigoler. Néanmoins, j'ai quelques regrets : m'être blessé alors que j'avais déjà fait des bras de fer plus difficiles que celui-ci, n'avoir pas été informé des risques et des accidents déjà survenus seulement quelques jours avant (la machine avait à peine un mois), constater que le fabricant n'a pas pris au sérieux les dangers de sa borne avant qu'elle ne me blesse, et surtout d'avoir dû annuler la troisième semaine du voyage, où nous devions aller à Nagasaki puis Okinawa, avant de retourner quelques jours à Tokyo. Sur ce, je salue toute l'équipe,



SONDAGE

La venue de la nouvelle PSP va-t-elle changer la face du marché portable ?
Oui 7 %
Non 93 %

Resident Evil 5 justifie-t-il une telle polémique sur le racisme ?
Oui 1 %
Non 99 %

RÉPONDEZ-NOUS

Préférez-vous la simplicité et l'efficacité de *Guitar Hero* ou la diversité et la nouveauté de *Rock Band* ? Serez-vous un supporter de *FIFA* ou de *PES* cette année ?



ÇA FAIT PLAISIR

Voilà un petit message pour vous féliciter de votre travail. Je le lisais il y a plusieurs années puis j'avais décroché. J'ai acheté récemment deux numéros et quelle surprise ! Le contenu général est passionnant. J'ai été frappé par votre mentalité de « non-blasés », ce qui est bien rare dans ce milieu. Cela fait plaisir de trouver des collègues passionnés qui s'intéressent au futur des jeux vidéo ainsi qu'à leur histoire… De plus, la mise en page est parfaite, extrêmement claire et l'organisation générale m'a bluffé. Ensuite, cette idée de mettre des articles de fond, des interviews ainsi que plein de petits détails qui donnent une identité au mag permet de vous différencier des sites Internet, ce qui est enrichissant aussi bien pour les lecteurs que les journalistes spécialisés ou les professionnels avides de connaissances nouvelles. Évidemment, l'absence de signatures m'a dérangé, car je travaille sur un site qui accorde beaucoup d'importance à cela, mais enfin pourquoi pas. À la fin du mag, la déception était passée et je comprenais même votre décision après avoir pris conscience de votre philosophie. Donc voilà, en gros, votre mag ne génère pas d'ennui mais suscite plutôt des émotions intellectuelles très plaisantes.

Jack, rédacteur au sein de planet-egamers.net

en m'excusant des fautes d'orthographe et de frappe qu'il peut y avoir (c'est dur de taper de la main gauche), et vous remercie pour la qualité de vos articles qui m'aideront à patienter à l'hôpital ! Amicalement.

Romain Sève

JOYPAD Bonjour Romain, nous avons suivi vos mésaventures sur la Toile et aux infos. L'incongruité de la chose était telle que nous n'y avons pas cru nous-mêmes jusqu'à ce que vous nous écriviez. Il n'y a pas à dire, les salles d'arcade Sega, c'est vraiment plus fort que toi ! Nous espérons que la situation vous concernant s'est améliorée et que vous avez pu reprendre vos activités depuis. En tout cas, merci pour votre témoignage.

■ Quelques regrets

Est-ce que la nouvelle Xbox 360 qui va sortir est plus performante que la première 360 au niveau graphismes ?

Patrick B.

JOYPAD Non, la Xbox Elite ne va pas offrir des graphismes améliorés par rapport à la machine actuelle. Elle ne proposera que des fonctionnalités et des accessoires supplémentaires (plus gros disque dur, HDMI…).

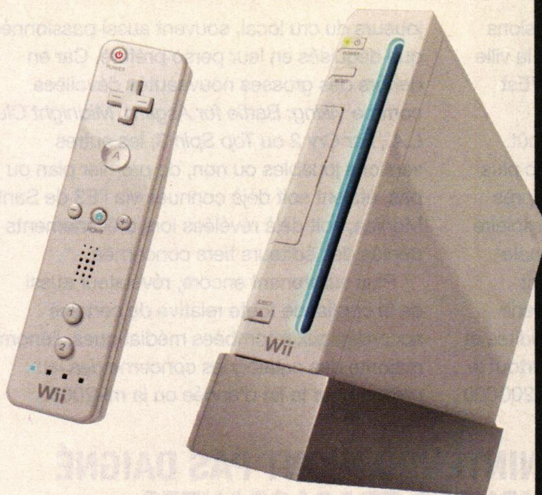
■ Leadership

Nintendo est le leader incontesté du jeu vidéo de l'année 2007 mais qu'en est-il pour l'année 2006 ? Est-ce que Nintendo a vendu plus de GameCube, GBA, DS et Wii en décembre 2006 que Sony de PS2 et PSP ?

Eric C.

JOYPAD Nous n'avons pas les chiffres de vente exacts pour chacun de ces supports à cette date, cependant les valeurs totales d'unités disponibles sur le marché en décembre 2006 montrent bien que Nintendo avait un parc installé (quelque 120 millions, la somme des trois supports donc) supérieur à Sony (un peu moins de 115 millions de PS2 et de PSP réunies).

Toutefois, ces données ne sont pas forcément représentatives de l'état de santé de ces marques à ce moment, étant donné les paramètres pris en compte : davantage de supports Nintendo (trois machines contre deux pour Sony), GBA et DS mises sur le marché bien avant la PSP, etc. À prendre avec des pincettes donc. Il est en revanche incontestable que 2007 est l'année Nintendo.




À CHAUD ! redacpad@futurenet.fr

P.-S.

LA POLÉMIQUE RE 5

Les problèmes soulevés suite au fantastique trailer de *Resident Evil 5* ne cessent d'affluer. Le face-à-face entre certaines organisations qui se sont insurgées et les joueurs, plus à même de critiquer, ayant certainement plus de recul, ne fait peut-être que commencer. La preuve ici avec une lettre bien remontée.

« […] Je pensais avoir vu un jeu nerveux, beau et rythmé même s'il ressemble un peu trop à son prédécesseur mais j'ai dû me tromper car il semblerait que ce soit un simulateur pour mercenaire blanc souhaitant dessouder des Noirs. Laissez-moi vous dire pourquoi ce trailer n'est pas raciste. Selon votre numéro d'été, l'action du jeu se déroule en Afrique ou bien à Haïti et le héros Chris Redfield a maille à partir avec une population locale visiblement possédée par une force mystique. Hors, il me semble que les populations locales sont noires. Dire qu'il y a des personnes de couleur en Afrique et Haïti ne s'apparente pas à du racisme ou alors il faut m'arrêter de suite. Si les ennemis avaient été blancs, c'eût été nier qu'il existe des personnes de couleur dans le monde et c'eût été bien plus grave encore. Alors on peut s'interroger sur le choix de la destination pour le jeu. Reste que l'Afrique ou Haïti sont des contrées bien plus mystérieuses et sauvages (vérifiez dans le dictionnaire le sens de sauvage avant de hurler au scandale, je préfère prévenir) que l'Europe ou les États-Unis et donc des destinations plus à même de fasciner le joueur (attention, je sous-entends que le joueur est uniquement américain ou européen, bouh vilain !). Déjà que le monde n'est pas très joyeux alors si l'on pouvait m'épargner l'irruption de ce dernier durant les quelques heures hebdomadaires où je m'amuse, j'en serais reconnaissant. Sur ce, merci et bonne continuation à vous. »

Julien



ACTUS

RUMEURS / INFOS / ÉVÉNEMENTS



20

MIDNIGHT CLUB: L.A.

Courses endiablées dans une Cité des anges totalement ouverte.



Sans discussion possible, prévu sur PC, Xbox 360 et PS3, *Fallout 3* a été le jeu du salon, celui qui a fait mouche instantanément !

GAMES CONVENTION

Lieu Leipzig en Allemagne Dates Du 22 au 26 août 2007

MALGRÉ UNE ORGANISATION IMPECCABLE, UNE SUPERFICIE HORS-NORMES ET UNE AFFLUENCE RECORD, LA GAMES CONVENTION 2007 A MANQUÉ D'AUDACE…

Après un salon de l'E3 aux dimensions et ambitions réduites, c'est vers la ville de Leipzig en ex-Allemagne de l'Est que tous les regards des professionnels du jeu vidéo mondial ont convergé fin août. Un centre d'exposition gigantesque avec plus de 115 000 mètres carrés où s'étalaient près de 500 exposants, une délimitation exemplaire des lieux réservés à la presse internationale et au public : toutes les conditions étaient réunies pour faire à la fois le show et revenir avec le maximum d'infos, si possible inédites et en masse. Pour la quantité, on retient surtout le nombre de visiteurs, qui a flirté avec les 200 000 joueurs du cru local, souvent aussi passionnés que déguisés en leur perso préféré. Car en dehors des grosses nouveautés dévoilées comme *Viking: Battle for Asgard*, *Midnight Club: L.A.*, *Far Cry 2* ou *Top Spin 3*, les autres versions jouables ou non, de premier plan ou pas, étaient soit déjà connues via l'E3 de Santa Monica, soit déjà révélées lors d'événements dédiés des éditeurs tiers concernés…

Plus surprenant encore, révélateur aussi de la confiance toute relative de certains accordée aux retombées médiatiques, l'énorme majorité des catalogues concerne des jeux prévus pour la fin d'année ou la mi-2008.

SONY, MICROSOFT ET NINTENDO N'ONT PAS DAIGNÉ JOUER LE JEU DES ANNONCES FRACASSANTES ET SURTOUT NOUVELLES EN TERMES DE TITRES

Autre tendance à relever par le col pour faire bouger les choses, les trois constructeurs : Sony, Microsoft et Nintendo n'ont pas daigné jouer le jeu des annonces fracassantes et surtout nouvelles en termes de titres. Au lieu de cela, chacun a capitalisé sur ses têtes de gondoles respectives à arriver sous peu. *Mario Galaxy*, *Ratchet*, *Killzone 2*, *Mass Effect* et *MGS 4* ont ainsi alimenté les envies les plus pressantes, sans se risquer à abattre leurs cartes avant la confrontation sans doute intense de cette fin d'année particulièrement chargée en hits.

Au-delà de l'aspect plus que chiche en révélations sensationnelles, en prises de risques à saluer, on retient avant tout de ce Leipzig 2007 une véritable volonté d'imposer et d'exposer le jeu comme média de masse au niveau international. Il ne reste plus qu'à convaincre certains de ses acteurs de ne plus venir faire simplement de la figuration…



28

UNREAL TOURNAMENT 3

Versions PC et PS3 en face-à-face pour le FPS speedé.



30

VIKING: BATTLE FOR ASGARD

Conquérant, le barbare aux centaines de guerriers à ses côtés en impose.

■ Présenté dans les salons privés de Sony, *Ratchet & Clank : Opération Destruction* a prouvé qu'il faisait partie des hits PS3. Il ne reste plus qu'à attendre une démo jouable sur le PSN...

BRUITS DE COULOIR...

HAYABUSA FAIT SON NINJA...

C'est officiel depuis peu : *Ninja Gaiden 2* a une date de sortie officielle, enfin, une année : 2008. Annoncé à l'occasion du pré-TGS de Microsoft à Tokyo, Tomonobu Itagaki, la rockstar décadente à l'origine de la série, a même déclaré que le premier était loin d'être parfait, sous-entendu que celui-ci le serait donc... En attendant les premières révélations fin septembre, les screens d'annonce du site officiel Xbox (japonais toujours...) donnent déjà le ton et il est bon !



TÉLÉPHONE-CONSOLE PAR SONY ?

Merci au gourou du design de Sony Ericsson, Rikko Sakaguchi, d'avoir lâché il y a environ un an qu'il travaillait sur un prototype lié au jeu vidéo. Car c'est en février prochain que Sony Ericsson fera taire définitivement les rumeurs insistantes depuis quelques mois à propos d'un nouveau mobile aux fonctionnalités, design et interface a priori inspirés de la gamme PlayStation. Avec, en prime, une éventuelle reconnaissance des mouvements calquée sur la Wii ou le Sixaxis.



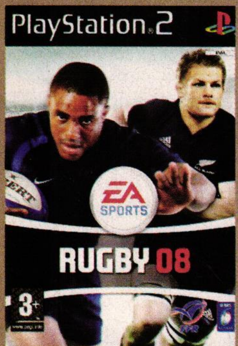
C'EST LE MOIS POUR...

ALLER CHEZ MICROMANIA

Rendez-vous annuel organisé par la célèbre enseigne, le Micromania Games Show ouvre ses portes cette année du 28 septembre au 1er octobre à Paris Porte de Versailles – Hall 6. Les 10000 m² alloués pour l'événement pourront accueillir 50000 visiteurs (les plus fidèles clients seront bien évidemment invités). L'occasion pour tous de découvrir et d'essayer en avant-première les nouveautés de fin d'année et de 2008 : *FIFA 08, PES 2008, Mario et Sonic JO 2008, PGR 4, GT 5 Prologue, MGS 4, DMC 4*, etc. Un alléchant programme à ne pas rater.



JOUER AU RUGBY !



Avec la Coupe du Monde de rugby, tout est bon pour mettre en avant cette virile mais subtile discipline. Quand ce ne sont pas les chaînes télévisées qui retransmettent les rencontres, ce sont les chaînes de magasins qui prennent le relais. La Fnac, par exemple, organise 29 tournois sur *Rugby 08*. Le concours a débuté le 12 septembre et se termine le 17 octobre. Il vous reste donc encore quelques jours pour tenter votre chance. Renseignements sur www.trophee-fnac.fr.

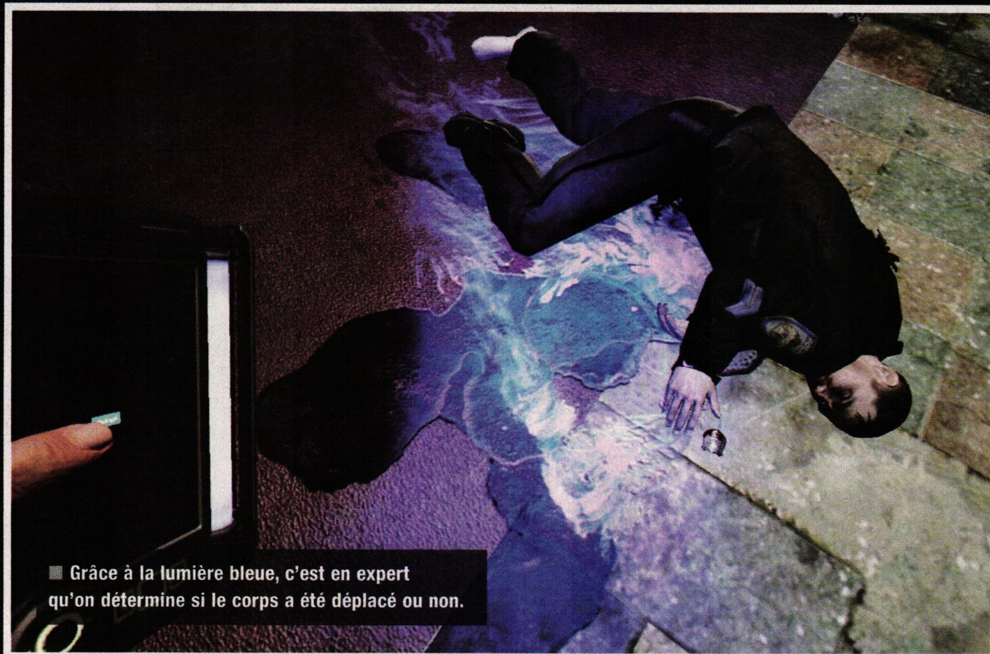
Machines Xbox 360 et PlayStation 3 Éditeur Sega Sortie Début 2008

EN QUÊTE DE VÉRITÉ

INDICES DE CONFIANCE ET CORPS À CORPS SAIGNANTS, CONDEMNED 2: BLOODSHOT EST TAPE-À-L'ŒIL ET BOURRIN

On l'a quitté libéré de ses démons, du moins on le croyait, et lui aussi... Paumé, isolé, physiquement et mentalement dérangeant et dérangé, Ethan Thomas n'est plus le même homme.

De son passé d'agent du FBI, il a gardé, voire optimisé ses techniques d'investigation propres à ce jeu d'action-aventure extrême. Prélèvements de preuves à l'instinct pour déterminer le point d'entrée d'une blessure, le type d'arme, l'identité de la victime, chaque indice donne plusieurs pistes que l'on est libre de suivre ou non. Autres nouvelles libertés : les possibilités de combat, à mains nues ou non. Non content d'aligner les droites-gauches, Ethan frappe aussi plusieurs ennemis à la suite lors de QTE et peut balancer toute arme improvisée pour stopper un fou furieux. Bien énervées enfin, les exécutions, à balancer l'autre dans une benne, lui éclater le crâne contre le mur ou le transformer en torche vivante ! Pas très humain, mais monstrueusement bien réalisé.

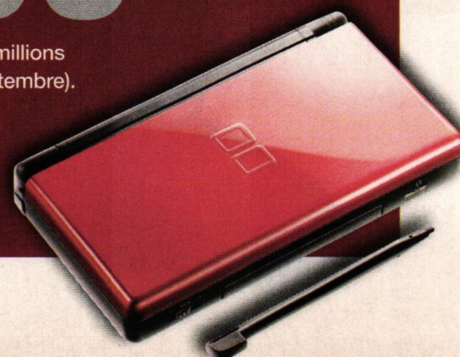


Grâce à la lumière bleue, c'est en expert qu'on détermine si le corps a été déplacé ou non.

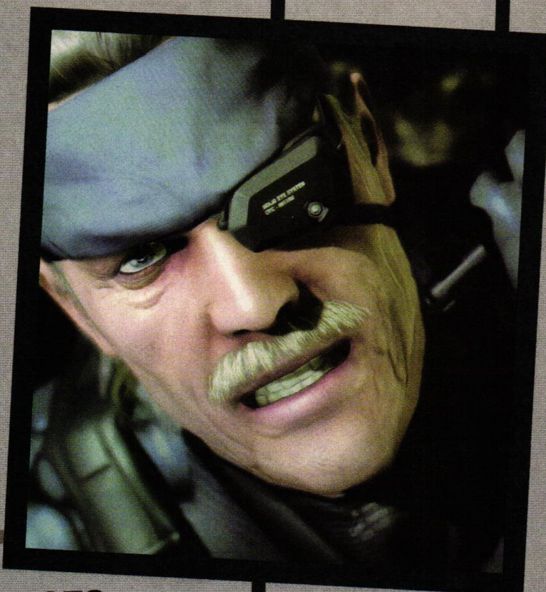
LE CHIFFRE

3000000

Sortie le 11 mars 2005, la DS vient de passer le cap des 3 millions de consoles vendues en France (chiffres relevés début septembre). Trente mois pour établir un record pour Nintendo. Aucun constructeur n'a réussi à générer de tels chiffres en si peu de temps. La Wii venant de détrôner la Xbox 360 (plus de 11 millions d'un côté et un peu moins de l'autre), Nintendo assoit tranquillement son leadership...



MGS 10 DATES



LA SAGA METAL GEAR FÊTE SES 20 ANS. AU-DELÀ DE L'INFILTRATION, UNE ŒUVRE FONDAMENTALE

1987 Kojima doit faire un jeu de guerre sur MSX2, une machine très limitée. La solution : inventer l'infiltration en 2D, avec *Metal Gear*.

1990 Le gameplay des futurs *MGS* est déjà contenu dans *Metal Gear 2: Solid Snake*, toujours sur MSX2. La série reste inconnue hors du Japon.

1999 Après deux jeux cultes, *Snatcher* et *Policenauts*, Kojima réalise *Metal Gear Solid* en 3D pour PSone. Cinq millions d'unités vendues dans le monde.

2002 Kojima délaisse Snake pour l'éphèbe Raiden dans *MGS 2: Sons of Liberty* sur PS2. Malgré la controverse, c'est un succès (7 millions d'unités).

2005 En dépit de ses multiples audaces, *Metal Gear Solid 3* (PS2) reçoit un accueil décevant (4 millions d'unités). On reproche une réalisation datée.

2005 *Metal Gear Acid* surprend les fans en adaptant la série sur PSP sous la forme d'un jeu de cartes et de stratégie. Sa suite sort en 2006.

2005 Employé par Konami depuis ses débuts en 1986, Kojima crée Kojima Productions, une société entièrement dédiée à son travail.

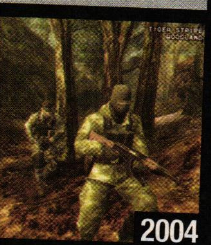
2006 Snake, héros récurrent de la saga, fait une apparition dans *Ape Escape 3*. Il sera aussi la vedette invitée de *Super Smash Bros. Brawl* (prévu pour fin 2007).

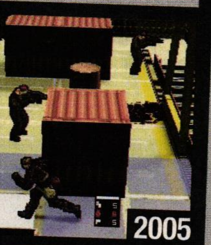
2007 *MGS: Portable Ops* sur PSP réconforte les déçus de *Metal Gear Acid* grâce à une réalisation proche de *MGS 3*, dont il est la suite directe.

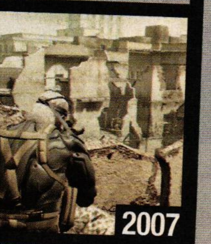
2008 *MGS 4: Guns of the Patriots* sur PS3 conclura la série. Ce qui n'empêchera pas les épisodes dérivés, comme le futur *Metal Gear Online*.


1997


2001


2004


2005


2007

IL A DIT

STEVEN TER HEIDE

PRODUCTEUR DE KILLZONE 2



SUR LA PARTICIPATION DE SONY

« Je dois féliciter notre équipe technique, parce que c'est un moteur propriétaire, un outil que l'on a élaboré du début à la fin. Nous travaillons avec les techniciens de Sony. Leur Advanced Technology Group à Londres a mis au point un logiciel appelé Edge Toolset, qui offre des techniques de base dont nous avons besoin. Nous mettons à contribution l'Edge Animation et l'Edge Geometry, et aussi leur système d'animation, leur traitement de la géométrie. »

SUR LE PARTAGE DES RESSOURCES

« Que ce soit la technologie que nous développons ou celle créée par les autres développeurs internes, nous partageons tous ces données. Les exigences d'un FPS ne sont pas les mêmes que celles d'un jeu de course. Nous partageons donc nos informations avec les autres studios, et inversement. En fait, nous utilisons pas mal de ressources d'autres collaborateurs pour certaines tâches spécifiques. Le partage est très présent. »

SUR LA TENDANCE DU JEU

« Nous tendons vers un "réalisme hollywoodien" : grosses explosions, mise en scène très dramatique, etc., tout en restant crédible et réaliste. Nous avons supprimé la plupart des éléments de l'interface : la barre de vie, les objectifs... Cela s'inscrit dans notre volonté de plonger le joueur dans une expérience très cinématique, de l'immerger réellement dans l'action. Nous donnons néanmoins des indications, des repères, pour que le joueur sache quand il est touché, où il en est au niveau de son état de santé... »

Interview donnée à Kikizo - septembre 2007

« NOUS NE SAVONS PAS EXACTEMENT QUAND IL SORTIRA. CE QUE NOUS SAVONS, C'EST QUE CE SERA QUAND IL SERA FINI »

MARK REIN / **EPIC GAMES** SUR LA SORTIE D'UNREAL TOURNAMENT SUR PS3



DÉCRYPTAGE
Après avoir annoncé une sortie pour novembre d'*Unreal Tournament 3* sur PS3, en faisant une exclusivité Sony pour 2007, Mark Rein, président d'Epic Games, n'affiche plus aujourd'hui le même optimisme. Finalement, joueurs Xbox 360 et PS3 seront peut-être online en simultané…



Une pression supplémentaire : en cas de blessures, c'est à vous d'extraire les balles !

Machine PC **Éditeur** Ubisoft **Sortie** Courant 2008

DE QUOI S'ENFLAMMER !

MOINS PARADISIAQUE, FAR CRY 2 OPTE POUR LA MÉTHODE DE LA TERRE BRÛLÉE AFIN DE RESTER DANS LE VENT

Peut-être pour ne pas combattre sur le même terrain que *Crysis*, *Far Cry 2* change son fusil d'épaule, de continent même. Direction l'Afrique pour de l'action sous une chaleur écrasante dans la peau burinée d'un mercenaire engagé pour assassiner un seigneur de la guerre locale. Lequel est protégé par des centaines de mercenaires armés à refroidir, pas seulement avec les habituels snipes, M16 ou AK-47, mais en employant des méthodes plus naturelles… Ou comment combattre le feu des armes par celui que l'on peut créer pour embraser la savane. Car désormais, les conditions climatiques (force et direction du vent, jusqu'à la tornade) et la gestion physique inédite de la flore offrent de nouvelles alternatives d'en finir. Mieux, la profondeur de champ et la multitude d'interactions avec la végétation permettent de piéger à une distance telle que les 50 km² de la zone de guerre à parcourir aussi en buggy ou en deltaplane font déjà planer.



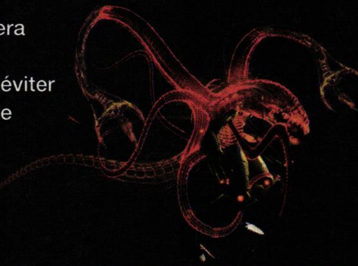


Machines Xbox 360, PlayStation 3, PC Éditeur IMC Sortie Courant 2009

UN FLINGUE OU RIEN

AVEC UN SEUL PÉTARD À DISPO, THEY COMBAT-IL À ARMES ÉGALES ?

Contre-pied total à Borderlands (cf. Joypad n°177) et ses 500 000 armes, ce FPS vise une tout autre cible que les collectionneurs de calibres à la tonne : les fétichistes monomaniaques… Dans ce monde alternatif en 2012 où l'Angleterre est envahie par des robots contrôlés par d'étranges entités fantomatiques, le soldat britannique isolé que vous incarnez a un seul et unique flingue ! L'optique osée étant d'établir entre le joueur et son arme un lien fort, l'un ne pouvant avancer sans l'autre, c'est donc par le biais d'une customisation poussée que *They* espère satisfaire tous les types de flingueurs. Pour ce faire, outre le châssis de base qui ne change jamais, trois emplacements dédiés permettent d'intégrer chacune des 250 pièces différentes à récupérer. Il est ainsi possible de se monter l'arme ultime en créant par exemple le combo shotgun-snipe-AK 47 ! Reste à savoir si le déroulé sera suffisamment équilibré pour éviter d'avoir trop vite la puissance de feu d'un bataillon entier…





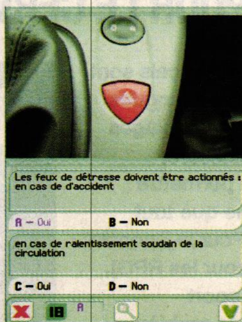
Éliminer les ectoplasmes rend les robots plus faciles à maîtriser.

Machine DS Éditeur Micro Application Sortie Disponible

BONNE CONDUITE

LA DS VOUS AIDE À OBTENIR VOTRE CODE DE LA ROUTE





Exploitant toutes les spécificités de la DS, ce nouveau programme s'adresse à tout futur candidat au Code de la Route ou à l'Attestation Scolaire de Sécurité Routière (ASSR). Conforme au nouvel examen en vigueur, il propose un mode Examen, comprenant 40 questions et leur correction, un mode Entraînement, ainsi que de nombreuses activités en solo (5 mini-jeux) et en multi (2 joueurs). *Le Code de la Route Auto-Moto Édition 2008* comprend un dictionnaire des panneaux, classés par catégories. Cette édition est commercialisée au prix de 29,90 €.

VU SUR LE NET

DES ANGES HOT…

Afin de promouvoir le jouissif *Blazing Angels 2*, Ubisoft propose un concours bien sympathique dont l'enjeu est une PS3. Il suffit de jouer à un shoot'em up « à l'ancienne » (scrolling vertical, etc.) et de tenir le plus longtemps possible sous le feu nourri de vagues incessantes d'ennemis. Mais rester concentré demande des efforts surhumains, une pin-up effectuant un strip-tease à côté de la fenêtre de jeu au fil de votre avancée… Ça génère grave !

blazing-angels.fr.ubi.com/secretmissions/minigame/



PLUS FORT QUE VAN DAMME !

Fans de *Street Fighter*, d'exotisme et surtout de kitsch, cette vidéo devrait faire votre bonheur. C'est une série qui nous vient tout droit de Corée, censée être la retranscription live très respectueuse du jeu. C'est cela oui… Mention spéciale pour la prestation de Zangief, Dhalsim et Blanka. Le film de Steven E. De Souza (*Die Hard, Le Flic de Beverly Hills 3*, etc.), sorti dans les salles en 1995, ne devait pas être si mauvais que ça après tout…

www.youtube.com/watch?v=COlvThIpPHY&NR=1

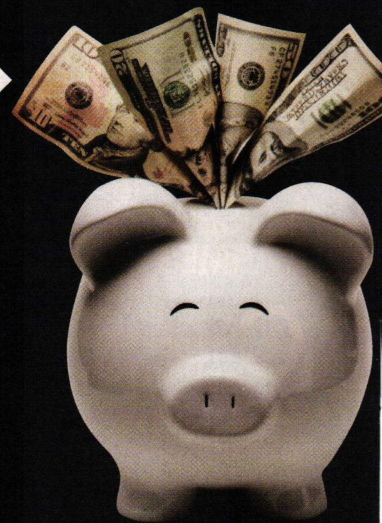


5 RAISONS DE...

ACHETER EN IMPORT

LES FRONTIÈRES DU JEU VIDÉO TOMBENT UNE À UNE : PROFITEZ-EN POUR ÉLARGIR LES VÔTRES !

1 C'EST NETTEMENT MOINS CHER



H*alo*, *Zelda DS*, *Uncharted*, *Mario Galaxy*... La fin d'année est chargée en blockbusters incontournables, sans parler d'autres titres (*FIFA*, *PES*, *Call of Duty 4*...) tout aussi méritants. Difficile, pour un joueur moyen, de tout acheter. Vu la force de l'euro, se tourner vers l'import apparaît comme une solution tout à fait valable. Aux États-Unis, un jeu lambda sur 360 est vendu 59 dollars, alors qu'une nouveauté PlayStation 2 ne dépasse pas 49 dollars. Ce qui correspond à 43 et 36 euros. Même avec les frais de port, l'opération est avantageuse...



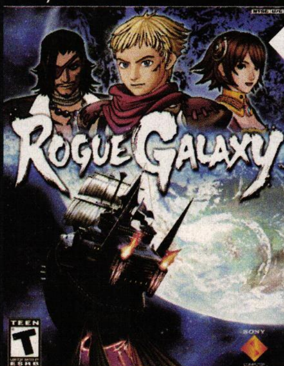
2 LE DÉZONAGE A LA COTE

Console modifiée (et garantie envolée), adaptateurs au fonctionnement complexe ou machine importée à prix d'or : il y a quelques années, profiter de jeux achetés à l'étranger était une activité contraignante. Aujourd'hui, la PS3, la DS et la PSP sont complètement dézonées, les jeux de tous les pays pouvant tourner sur n'importe quelle machine. Sur 360, certaines galettes (souvent des versions « Asia » en anglais, mais aussi *Bioshock* et *Stranglehold* aux États-Unis) passent sur nos consoles. Si la Wii résiste et qu'il n'est pas certain que Sony garde à jamais sa ligne de conduite du moment, on apprécie grandement l'évolution.

3 LES SITES SONT FIABLES

À condition de ne pas faire ses emplettes sur pigeon.com, la plupart des sites spécialisés dans l'import sont dignes de confiance et complètement sécurisés. Donner son numéro de carte bleue à playasia, play, yesasia, amazon ou dvdboxoffice (tous en .com) n'a rien du jet de dés avec vidage de compte à la clé. Bref, les bonnes adresses ne manquent pas et les prix sont toujours compétitifs.



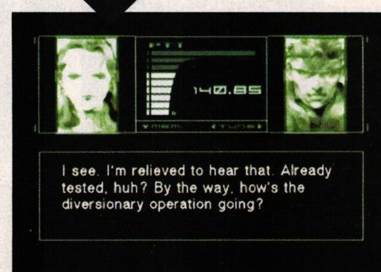


4 AVOIR TOUT EN AVANCE

Nombreux sont les titres jamais sortis en Europe (*Xenogears*) ou parus tellement en retard qu'ils en ont perdu énormément de saveur (*Rogue Galaxy*). De nos jours, les jeux ont tendance à mettre quelques mois à traverser le Pacifique d'abord, l'Atlantique ensuite. Dernier en date : *Blue Dragon*, le RPG sur Xbox 360... Pourquoi attendre si longtemps ?

5 C'EST BON POUR LE CERVEAU

C'est bien connu, les petits Français sont gravement en retard question langues étrangères. Outre la qualité des doublages et des textes, souvent bien meilleure, les jeux anglais peuvent vous permettre de progresser dans une langue que tout le monde se doit de maîtriser. Pour le japonais, c'est moins évident (surtout pour les RPG), mais les titres d'action ou de sport ne posent généralement pas de problème.



■ Cette Supercar possède un moteur de 7 litres développant 750 ch à 6300 tr/min... rien que ça !

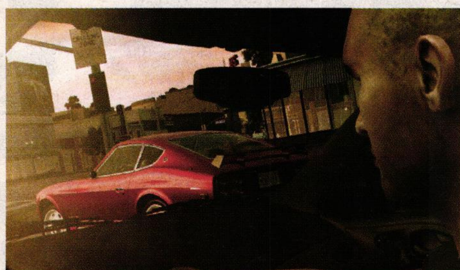
Machines Xbox 360 et PlayStation 3 **Éditeur** Rockstar **Sortie** Début 2008

L'ANGE DE LA ROUTE

L'ESSENCE DU RUN SAUVAGE : MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES EST SANS AUCUN FREIN

Vorace à dévorer bitume et concurrence, *Midnight Club: L.A.* a squatté la Games Convention. Conversion réussie, car hormis *Burnout Paradise*, aucun autre énervé mécanique n'a autant donné envie de bourriner ! Une magnifique cité des anges complètement ouverte, une gestion nuit/jour qui intervient sur la densité du trafic, des dégâts qui sont réparables à tout moment. La fluidité du moteur (utilisé aussi pour *GTA IV*) permet de conserver un rythme sans à-coups ! Quant aux caméras placées sur les ailes et à ras du sol, elles donnent au bolide de Rockstar le bon rapport frime/sensations de jeu. Pas qu'en surface, puisque sous le capot, les points de réputation gagnés à finir les défis contre l'I.A. ou les joueurs online servent à débloquer de nouvelles courses, véhicules et pièces détachées. En clair, du super pas plombé dans son déroulé, ni bridé dans ses intentions.





■ **Excessivement spectaculaire, la vue intérieure permet de jeter un coup d'œil rapide sur les côtés.**

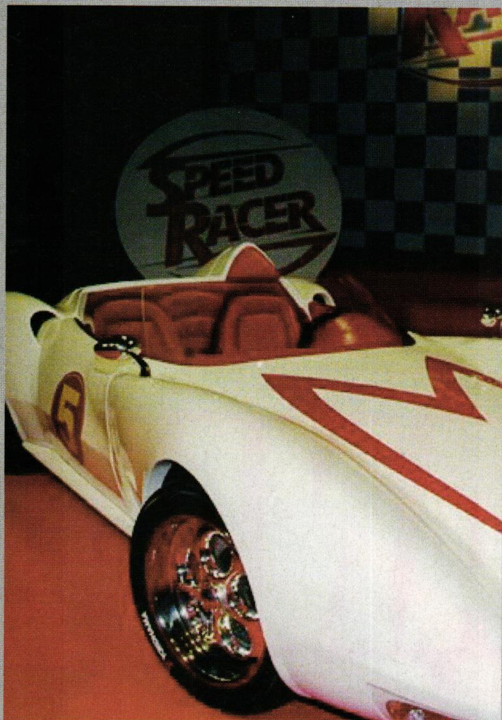


■ **Comme pour les caisses, les défis à moto se lancent avec les appels de phare.**



■ **Lorsque les drifts ou la vitesse s'emballent, la caméra se place au ras du sol.**





SUPERPRODUCTIONS ?

LA DIVISION JEUX VIDÉO DE WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT SE DÉVELOPPE EN EUROPE

Des propres dires de Kevin Tsujihara, président de Warner Bros. : « Nous intensifions notre expansion dans l'édition de jeux vidéo engageant de forts investissements sur le marché européen. Avec une gamme de produits pour chaque plate-forme, nous toucherons de multiples audiences de joueurs, grâce aux jeux conçus en interne mais aussi grâce à ceux de nos partenaires. » Cela se traduit par un développement des infrastructures et activités de distribution, de vente et de marketing. Et les premiers titres de cette division européenne sortiront cet automne : *Looney Tunes: Acme Arsenal* (360, Wii et PS2) et *Looney Tunes: Duck Amuck* sur DS. Ok, ce n'est peut-être pas très sexy mais si la firme se donne réellement les moyens comme prévu, ces licences pourraient très bien rafraîchir nos ludothèques.

Parallèlement, un jeu de course/action inspiré de *Speed Racer*, le prochain film des frères Wachowski (la trilogie *Matrix*), lui-même tiré de la série animée signée Tatsuo Yoshida, est en préparation. Impliquant Warner Bros., Village Roadshow Pictures et le studio Sidhe (*Gripshift*, *Jackass*...), le jeu devrait sortir en 2008 sur Wii et DS. Une version PlayStation 2 profitera de la sortie du DVD pour être commercialisée.

UP & DOWN

CÉLÉBRÉ OU DÉCRIÉ, LE JEU VIDÉO SUSCITE ACTIONS ET RÉACTIONS. TOUS LES MOIS, RETROUVEZ CELLES QUI ONT RETENU NOTRE ATTENTION

BIOSHOCK BLINDÉ

TAKE 2 COURT LE RISQUE DE REPOUSSER LES CONSOMMATEURS

Pour son somptueux *Bioshock*, l'éditeur a en effet mis en place un nouveau système anti-piratage nommé SecuROM. Ce dernier demande d'entrer une clé d'activation lors de l'installation (comme tout jeu PC acheté dans le commerce donc), mais ne permet la manipulation que deux fois ! Bref, pour pouvoir utiliser le titre sur d'autres machines, il faudra penser à le désinstaller au préalable. Et en cas de panne du PC ? Eh bien on n'aura plus que ses yeux pour pleurer... Heureusement que cette mesure n'empêche pas cette merveille du FPS de se vendre, mais bon, trop de sécurité tue la sécurité...





Machines Xbox 360 et PlayStation 3 **Éditeur** D3 **Sortie** Janvier 2008

PATIENCE...

PAS ENCORE AFFÛTÉ, DARK SECTOR A LE COUTEAU SOUS LA GORGE

Jouable pour la première fois, la cavale armée d'Hayden Tenno pour élucider sa contamination connaît quelques travers. Avec son bras droit équipé d'une sorte de boomerang à 4 lames (le Glaive), il peut décapiter ou éventrer n'importe qui le shoote à l'arme automatique. Trop boucher avec ses lames qui lui servent aussi à exécuter des finishs gore assez stylisés, Hayden est dyslexique lors des séquences de tir. Pas de super enchaînements de lancer de Glaive non plus. Pas évident d'ailleurs, vu le manque de précision des réticules de visée... Là où il met dans le mille, c'est techniquement. L'ambiance crasseuse est proprement rendue et le design des monstres sort ses tripes. Maintenant, il faudra un rythme plus énervé pour accrocher autre chose que le regard...



Plus beau et plus fin que sur PS3, le jeu offre des options inédites en sus.

Machine Xbox 360 **Éditeur** Sega **Sortie** 19 octobre 2007

FREE FIGHT EN LIGNE

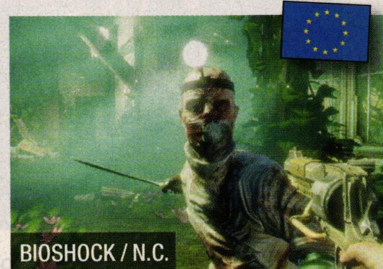
POUR LE RING XBOX 360, VIRTUA FIGHTER 5 TAPE DU POING ET SE MET À JOUR

Depuis la version PS3 sortie en mars, le jeu a gagné en finesse, technique comme graphique (gloire à l'anti-aliasing !), et l'option online incluse semble tourner. Les joueurs ayant participé aux confrontations en réseau lors de la Games Convention n'ont eu aucun souci pour sortir les manipulations. Seule la partie vocale fut sujette à de légers décalages. Les duels sur le Xbox Live devraient donc s'enchaîner non-stop, d'autant plus que les temps de chargement sur 360 ont été réduits. Un vrai confort de jeu. De plus, vêtements, coupes et autres accessoires ont été ajoutés. Les victoires sur le XBL servent à débloquer fonds et options supplémentaires pour personnaliser son avatar. Si l'on devait regretter une chose, ce serait bien l'incommodité du pad 360...

TOP 5

EUROPE (AU 01/09/07)

1	BIOSHOCK (360)
2	TIGER WOODS 08 (PS2)
3	TRANSFORMERS (PS2)
4	GRAW 2 (360)
5	HARRY POTTER PHÉNIX (PS2)



BIOSHOCK / N.C.

ÉTATS-UNIS (AU 01/09/07)

1	METROID PRIME 3 (Wii)
2	BIOSHOCK (360)
3	TIGER WOODS 08 (360)
4	Wii SPORTS (Wii)
5	MADDEN NFL 08 (360)



METROID PRIME 3 / 314 157

JAPON (AU 02/09/07)

1	FF CRYSTAL CHRONICLES (DS)
2	BLADESTORM (PS3)
3	SAMURAI WARRIORS 2 (PS2)
4	MARIO PARTY 8 (Wii)
5	GINTAMA (PS2)



FF CRYSTAL CHRONICLES / 75 709

STARTER PACK PLAYSTATION 3 / CONFLICT: DENIED OPS

Pour le style, le sniper peut ajouter un shotgun sous le canon de son fusil de précision !

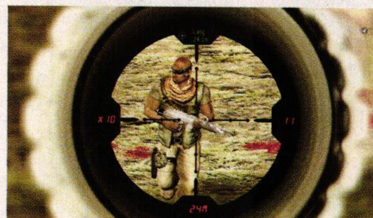
Machines Xbox 360, PlayStation 3 et PC Éditeur Eidos Sortie Début 2008

SOUS ET À COUVERT

À LA CROISÉE DES GENRES, CROSSFIRE DEVIENT CONFLICT: DENIED OPS

Depuis le temps où il s'appelait encore *Crossfire*, le FPS tactique de Pivotal a pris du galon. Dernière recrue de la série des *Conflict* à la Games Convention de Leipzig, il en a l'efficacité, malgré une plastique encore sans identité…

Parfaitement dans le mouvement actuel du coop', c'est à deux joueurs (online et offline) que le nettoyage « discret » des zones souillées du globe s'effectue. Amérique et Afrique du Sud, Sibérie, qu'importe le climat ou les types d'armées irrégulières, le sniper et le pro des armes lourdes font face. Il faudra switcher de l'un à l'autre pour parvenir à ses fins, ou encore désigner une cible commune et créer une diversion. Autre offensive, celle du moteur physique explosif qui permet de s'offrir des ouvertures improvisées pour y faire passer des grenades… Un parcours du combattant sur la bonne voie, d'autant plus que 16 barbouzes pourront défendre démocratie et intérêts du roi dollar en ligne.





Le Sixaxis de la PS3 est utilisé pour les armes équipées de caméra.

MATOS
STARTER PACK PLAYSTATION 3



Il y a quelque temps, nous vous parlions de la volonté de Sony d'offrir un emballage promotionnel PlayStation 3 pour la France (*Motorstorm*, *Resistance* et 2 Sixaxis). Cette offre a pris effet le 19 septembre dernier. Vous pouvez donc maintenant trouver ce pack à 599 € dans tous les magasins. Seul changement depuis la dernière news, *Heavenly Sword* et *Formula One* ont remplacé *Motorstorm* et *Resistance* dans ce pack. Sony, et on ne lui reprochera pas, personnalise en effet le Starter Pack en fonction du pays de commercialisation.

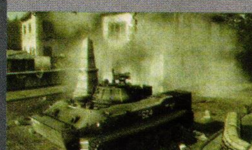
VIDÉO
BATTLEFIELD: BAD COMPANY

En attendant le résultat final concocté par le duo DICE/EA pour 2008, voici des images tirées du gameplay. Techniquement, il y a encore des points à revoir mais ça s'annonce explosif !

www.electronicarts.fr/games/9188/















BATTLEFIELD BAD COMPANY

Machines Xbox 360 et PlayStation 3 Éditeur Koei Sortie 9 novembre 2007

UN ESPACE À PROTÉGER

DYNASTY WARRIORS: GUNDAM OU DE L'ACTION À OUTRANCE AVEC DES MECHAS

Ce n'est pas parce qu'on change d'univers que la licence *Dynasty Warriors* va bouger pour autant. Se focalisant sur la série animée *Gundam*, plus que populaire au pays du Soleil-Levant, Koei propose exactement le même type de beat them all frénétique, teinté cette fois de conquête spatiale, où les chevaliers asiatiques laissent place à des robots géants. Pas très éclatant sur le plan technique et s'annonçant tout aussi redondant que ses glorieux aînés, ce volet spécial ne devrait briller que par son ambiance. Et c'est peu.



Les fans des deux licences seront certainement aux anges. Quant aux autres…

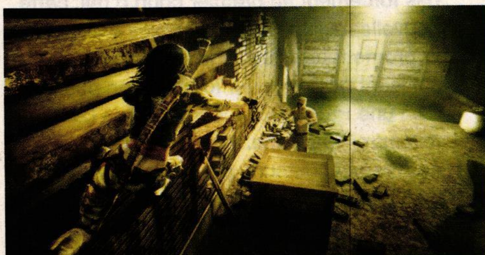
Machines Xbox 360 et PlayStation 3 Éditeur Sierra Sortie Septembre 2008

ASSASSINE ET ACROBATE

SANS TROP SE MOUILLER, WET ÉMOUSTILLE DÉJÀ LE SHOOT ACROBATIQUE

Presque planquée dans l'une des salles du stand Vivendi/Sierra à la Games Convention, une héroïne d'un nouveau calibre a mis le feu. Un peu. Pas complètement, car pour l'instant l'état d'avancement de ce shoot aux accents toniques et dynamiques façon Tarantino est à peine de 10 %. Suffisant cependant pour envisager les ballets rythmés et armés de la belle Rubi qui vend ses services mortels aux plus offrants.

Riche d'une totale indépendance des deux pognes, d'une souplesse presque à l'épreuve des balles et d'une facilité à utiliser tous les éléments des décors, Rubi bondit, dirige ses tirs sur une ou plusieurs cibles et finit souvent le sale boulot au katana. Lame fétiche, armes à feu qu'elle ne quitte jamais (doubles flingues, doubles shotguns, doubles arbalètes…), les combinaisons sont multiples et se succèdent quasi naturellement. Ne lui manque plus qu'un meilleur habillage et là elle sera vraiment belle et dangereuse.



Finir ses adversaires au sabre permet de débloquer des attaques spéciales.

MOBILES

N-GAGE JOUE LE JEU

Dans les mois à venir, il faudra suivre de très près la N-Gage. Dès 2008, elle accueillera en effet des licences appartenant à Capcom, qui profiteront en plus d'une optimisation graphique et d'un kit de développement fourni (tournois en ligne, communauté, distribution mondiale). Aucun titre n'a été annoncé mais on espère bien voir *Street Fighter*, *Resident Evil*, *Phoenix Wright* et tant d'autres…



SAGE OU DÉLURÉ

Gameloft a lancé deux nouvelles licences totalement opposées. Dans *E=M6*, le joueur retrouve Mac Lesggy, ses lunettes et le côté pédagogique de l'émission avec des questions quotidiennes sur la technologie, la nature, le corps humain. Dans *Fatal Bazooka*, c'est tout le contraire, et durant les dix épreuves Michaël Youn se doit d'assurer sur le dance-floor, d'asperger de sauce piquante les fans alentour…



POSTÉ, C'EST GAGNÉ ?

Développé par la société Hands-On Mobile, Yatta est un nouveau service de partage de vidéo qui fonctionne comme sur Internet. Chaque utilisateur peut poster une vidéo d'une vingtaine de secondes qui ensuite est soumise au regard et au vote des autres. Il faut savoir que chaque upload et chaque download sont payants, ce qui permet à ceux qui ont posté d'être rémunéré. Renseignements sur www.yattavideo.com.





■ Accessoire ou indispensable ? En tout cas, nouvelles lignes et fonctionnalités font leur effet.

INDISPENSABLE ?

VITE ANNONCÉE, VITE SORTIE, LA NOUVELLE PSP RESSEMBLE BEAUCOUP À L'ANCIENNE. LES AMÉLIORATIONS, BIEN PRÉSENTES, JUSTIFIENT-ELLES UN ACHAT ?

On espérait un second stick analogique, des jeux sur Memory Stick ou la disparition complète du lecteur UMD, mais il n'en est rien. La version 2.0 de la PSP, baptisée Slim & Lite, porte finalement très bien son nom puisque seuls son poids et sa minceur sautent aux yeux lors du déballage. En dehors du fait que housse, écouteurs et Memory Stick manquent à l'appel, bien entendu.

CE QUI CHANGE

Largement plus légère que sa grande sœur et sensiblement moins lourde qu'une DS Lite, cette PSP surprend. Malgré un dos verni – bonjour les traces de doigts – et un stick qui n'a pas évolué, les boutons répondent bien et la croix inspire confiance. Quelques combats sur le dernier *Guilty Gear* suffisent pour l'adopter. Si la légèreté extrême de la portable lui donne un petit côté « toc », on peut enfin se lâcher sur les commandes sans craindre d'abîmer sa luxueuse machine. La PSP Lite est devenue une vraie console de jeu.

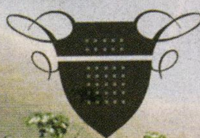
Anecdotiques, les autres modifications cosmétiques (le cache de la batterie, le bouton wlan, le clapet du lecteur UMD ou les haut-parleurs) s'effacent devant une prise en main nettement améliorée, même si certains continueront à trouver la position du stick analogique inconfortable. À l'intérieur, le constat est le même : les changements sont peu nombreux mais appréciables. S'il est difficile de les quantifier précisément, la plus grande quantité de mémoire et la fonction permettant de mettre l'UMD en cache ont tout de même une influence notable sur les temps de chargement. Et s'il faut repasser à la caisse pour s'offrir le câble reliant PSP et télé, on apprécie cette possibilité, même s'il y a peu de chances que cela suffise à relancer les ventes d'UMD vidéo.

QUE DÉCIDER ?

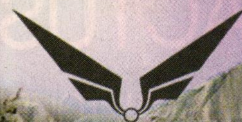
Si ce qu'apporte la PSP Slim & Lite n'apparaît pas forcément au premier coup d'œil, cette nouvelle révision se montre plus agréable et prometteuse que l'ancienne. Est-ce suffisant pour craquer lorsque l'on possède déjà une PSP ? Oui, à condition de bien revendre l'ancienne. Pour les potentiels nouveaux acheteurs, peut-être vaudrait-il mieux attendre un « value pack » contenant tout le nécessaire pour une utilisation complète. À 169 euros et sans le moindre accessoire, le deal semble – pour l'instant – en défaveur de la dernière-née.


koei
www.koei.fr

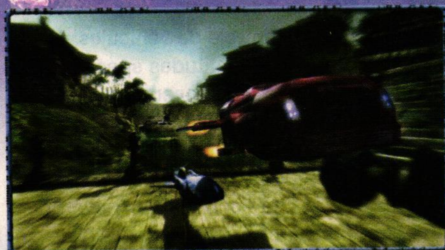





TN










NT1
La Nouvelle Télé qui fait parler d'elle



■ À confirmer, mais les cartes créées sur PC pourraient être importées sur PlayStation 3 !

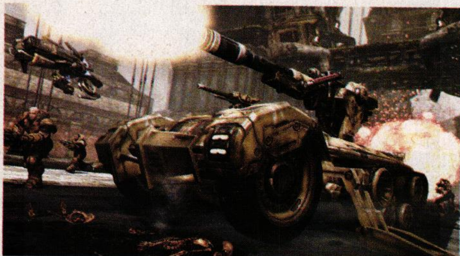
Machines PS3, Xbox 360, PC **Éditeur** Midway **Sortie** Novembre 2007 (PC, PS3), courant 2008 (360)

TIRS CROISÉS

CLAVIER/SOURIS OU PAD, UNREAL TOURNAMENT 3 VISE AU PLUS JUSTE À CHAQUE FOIS

FPS futuriste, *Unreal Tournament 3* est de ces adaptations du PC aux consoles dont on se demande inévitablement si les joueurs au pad ne vont pas être lésés... Question légitime, à laquelle la version démo jouable sur PC et PS3 de Leipzig a parfaitement répondu.

À première vue, les différences sont minimes, vitesse de l'action et détails graphiques au moins du niveau d'un *Gears of War* (l'autre « petit » succès d'Epic...) assurent clairement un confort visuel et de jeu. Facteur indispensable pour ce shoot frénétique et ultra précis qui s'appuie sur des frags rapides, parfois à de très grandes distances et au contrôle de véhicules gigantesques. Si les aptitudes spéciales du Spider (sorte d'aéroglisseur à canons à plasma) ou du totalement camouflé Nightshade, parfait pour larguer des mines sans se faire repérer en zone adverse, n'ont pu être vérifiées, la conduite de l'hoverboard au Sixaxis rassure quant à l'accessibilité de la prise en main. Raccourcis efficaces pour leschangements d'armes, vitesse de déplacement du viseur et perso déjà bien calibrés par défaut, l'éventuelle rencontre future en ligne des joueurs consoles et micro pourrait enfin permettre à chacun de combattre avec les mêmes armes.



■ Lancer un assaut avec des véhicules nécessite aussi un minimum de support de troupes au sol.



■ Comme dans tous les FPS, prendre de la hauteur donne l'avantage. Surtout à cette vitesse d'exécution.



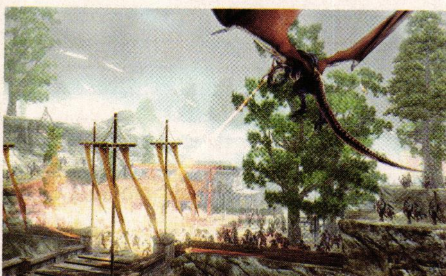
Machines PlayStation 3 et Xbox 360 **Éditeur** Sega **Sortie** Début 2008

DU FEU DE DIEU

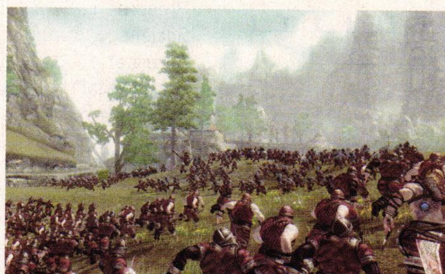
L'ÂME DIVINE, VIKING: BATTLE FOR ASGARD ENCENSE LES BATAILLES ÉPIQUES

Un assaut massif et jouissif ! Au cœur de la baston de titres de distraction massive de la Games Convention de Leipzig, celui de Creative Assembly (*Spartan: Total Warrior*) a galvanisé les foules. Champion de l'action à la fois réfléchie et spectaculaire, *Viking* interprète les conflits entre les divinités d'Asgard qui vont régler leurs comptes chez les humains de Midgard, avec une puissance visuelle et un impact sur la liberté offerte qui ne laissent aucune chance. Skarin, guerrier nordique balancé comme un héros mythique, est censé mener des armées contre celles de Hel, la déesse de la malice. Malin et pas juste bourrin, Skarin déploie armes et capacités d'infiltration étonnantes pour investir les places fortes ennemies, affaiblir les défenses magiques ou non pour ensuite lancer les attaques massives. Démembrements à tour de bras, choix tactiques des unités à envoyer, combos beaux et destructeurs. Nul besoin d'être devin, il y a du divin dans ces plaisirs barbares.





Pas loin de l'intervention divine, le souffle du dragon peut être appelé par les vrais braves.



Avant chaque assaut massif, c'est seul qu'il faudra repérer le lieu d'attaque.



Terrasser le champion adverse est un acte héroïque récompensé par de nouveaux pouvoirs.

HIGH-TECH

SOURIS G9

La nouvelle souris pour gamers made in Logitech est enfin là ! Censée remplacer la G5, la G9 propose le nec plus ultra qu'une souris peut offrir à l'heure actuelle : une molette MicroGear Precision pour un défilement fluide et rapide des pages, un capteur à très haute résolution, etc. Le constructeur a aussi repris le système de réglage de poids pour sa souris. Par ailleurs, il est possible d'enregistrer plusieurs profils selon les utilisations. Et petite révolution, vous pouvez changer la coque, modifiant ainsi la prise en main du mulot en fonction du jeu auquel vous vous essayez. Seul hic, le prix quelque peu prohibitif de l'accessoire.

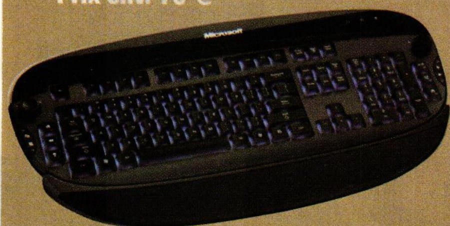
Constructeur Logitech
Prix env. 100 €



CLAVIER RECLUSA

Microsoft continue sa collaboration avec Razer (qui lui a confectionné la performante souris Habu). Adoptant les mêmes couleurs que la fameuse souris, ce clavier aux touches rétro-éclairées s'attaque directement au G15 de Logitech. Multiples raccourcis, macros, touches au temps de réponse optimal, ports USB, etc. Un excellent clavier donc, qui conviendra parfaitement aux joueurs adeptes de nuits blanches. Cependant, le G15 propose, pour un prix à peine plus onéreux, un écran LCD et davantage de touches de macros. Le choix dépendra donc avant tout de votre exigence en termes de fonctions.

Constructeur Razer/Microsoft
Prix env. 70 €



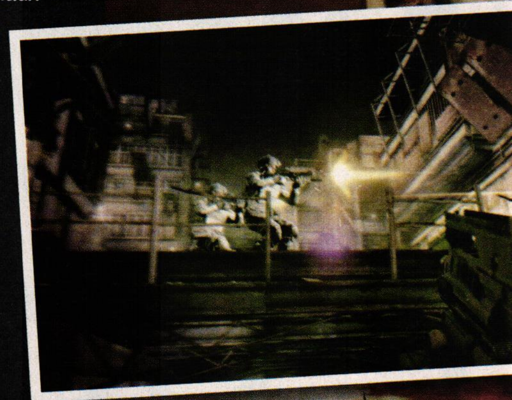
Machine PlayStation 3
Éditeur Sony **Sortie** Courant 2008

FRANC-TIREUR

LA PRÉSENTATION DE KILLZONE 2 CONFIRME LA QUALITÉ DE LA VIDÉO EXPLOSIVE PRÉSENTÉE À L'E3



La démo du FPS nerveux de Guerrilla dévoilée au salon de Leipzig ne laissait même plus le droit de douter de quoi que ce soit. Déjà, malgré un niveau présenté et joué assez balisé, les environnements de premier et d'arrière-plan affichent une variété, des dimensions et des effets spéciaux qui n'ont rien à voir avec le commun des shooters actuels. Bien sûr, à se coller le canon contre des objets destructibles pour s'y cacher ou les escalader, toutes les textures ne sont pas parfaites, mais les éclairages sublimes et les ombres portées de tous les éléments à l'écran donnent un rendu incomparable. Et quand est venu l'instant de la séance d'essai, l'indécente aisance technique a confirmé que l'accessibilité est aussi une des cartouches maîtresses du titre. Se mettre à couvert, tirer en aveugle, soigner ses équipiers, localiser les dégâts pour apprécier les animations de mort toujours différentes, ça reste très classique mais agréable, simple et réactif à l'injonction près. Ne manque plus qu'une injection d'adrénaline au niveau du rythme et *Killzone 2* pourrait être armé pour devenir du calibre des tireurs d'élite.



Machine PSP **Éditeur** Konami **Sortie** 26 octobre 2007

HITS ÉTERNELS

CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES RESSUSCITE DEUX CLASSIQUES



Rondo of Blood et *Symphony of the Night* sur un seul UMD, comment ne pas craquer ? Même si le premier ne sera qu'un remake mélangeant scrolling 2D et réalisation tout en polygones, à la façon d'*Ultimate Ghosts'n'Goblins*, il permettra de revisiter un des *Castlevania* les plus appréciés de son temps.

Et un des plus rares, puisqu'il n'était sorti qu'au Japon sur PC Engine CD-ROM². Pur jeu d'action, proposant des embranchements multiples, il verra le chasseur de vampires Richter Belmont et la toute jeune invocatrice Maria Renard s'unir contre le comte Dracula. La tenue graphique très honnête et la prise en main plutôt bonne devraient permettre de passer un très bon moment, avant de replonger dans l'odyssée d'Alucard (disponible sur le Xbox Live Arcade), son château gigantesque et ses musiques envoûtantes…

VISIONS DE MORT

Probablement les plus abouties à ce jour les animations de mort sont différentes suivant l'arme, la direction du tir et la partie du corps touchée. Une réalité visuelle exceptionnelle !

L'INDÉCENTE AISANCE TECHNIQUE A CONFIRMÉ QUE L'ACCESSIBILITÉ EST AUSSI L'UNE DES CARTOUCHES MAÎTRESSES DU TITRE

Machine PSP **Éditeur** Konami
Sortie 23 novembre 2007

DÉRANGEANT

SILENT HILL ORIGINS VA FAIRE FRISSONNER DE TERREUR LA PSP

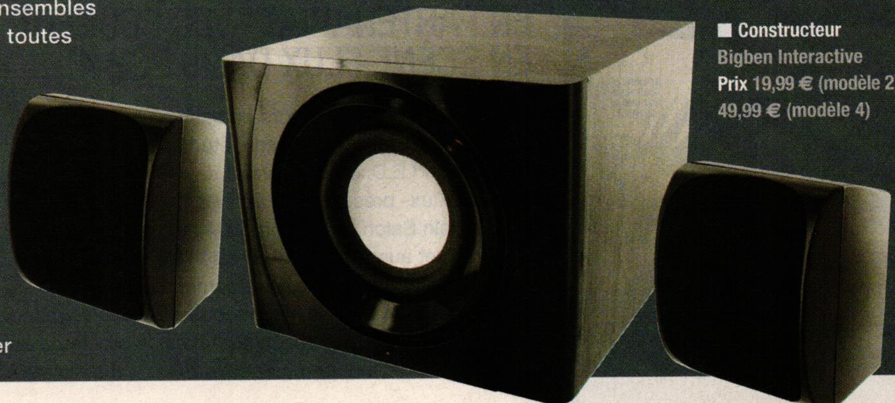
Baignant dans un brouillard poisseux, entre cauchemar et réalité, la bourgade de Silent Hill effectue un petit voyage dans le passé en débarquant sur la PSP. Incarnant Travis O'Grady, un camionneur, le joueur part à la recherche d'une petite fille qu'il vient de sauver. Il devrait en apprendre davantage sur la mythologie de ce lieu angoissant, en parcourant des couloirs maculés de sang et des rues désertées, en affrontant des monstres difformes et agressifs. Pour l'heure, on admire la finesse des graphismes, la fluidité des animations, la gestion dynamique de la lumière et l'ambiance toujours aussi malsaine et oppressante.
Par conséquent, cette « préquelle » fortement portée sur l'action ne devrait pas décevoir ceux qui suivent la série depuis ses débuts.



MATOS

MULTISPEAKER BIGBEN

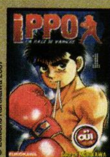
Ce mois-ci, on fête le rock dans *Joypad*. Et comment bénéficier pleinement de *Rock Band* et *Guitar Hero III*, si ce n'est avec une installation audio digne de ce nom ? Spécialiste en accessoires, Bigben propose ici des ensembles d'enceintes intéressants et à la portée de toutes les bourses : les Multispeaker 2 et 4. Avec ses deux enceintes stéréo et son caisson de basses, le premier propose un système 2.1 assez basique délivrant 14 watts, mais à un prix tout à fait compétitif et en deux coloris : blanc ou noir. De qualité supérieure, le Multispeaker 4 contient un caisson de basses et deux satellites stéréo qui crachent en tout 24 watts. Se branchant via des fiches RCA et permettant d'utiliser un casque audio, l'ensemble peut être contrôlé par le biais d'une télécommande filaire. Plus onéreux, ce modèle sera mis en vente dès le mois de novembre.



■ **Constructeur**
Bigben Interactive
Prix 19,99 € (modèle 2)
49,99 € (modèle 4)

MANGAS DU MOIS

IPPO : LA RAGE DE VAINCRE



L'une des meilleures séries sur le sport sort enfin en France. *Hajime no Ippo* allie avec justesse humour et action, et met en exergue des valeurs saines telles que la confiance et le dépassement de soi. Ippo, le jeune héros, toujours à l'écoute et prêt à rendre service, est le souffre-douleur de ses camarades. Sauvé par un boxeur, il se découvrira une passion et un talent inné pour cet art. Évoluez, mûrissez avec Ippo Makunouchi, vous en sortirez grandi !

Éditeur Ki-oon Prix 7,50 €



ÜBEL BLATT



On attendait beaucoup de cette série, le numéro 0 sorti il y a quelques mois (présentant le personnage principal) augurant clairement du très bon en termes de dark fantasy. Ce premier vrai tome entérine les qualités perçues dans le prologue et nous plonge dans le manga où le trait fin d'Etorouji Shiono donne vie à un univers riche et détaillé. On apprécie aussi bien le sens de la narration que le rythme de l'action.

Éditeur Ki-oon Prix 7,50 €



Machines **Xbox 360, PlayStation 3** Éditeur **2K** Sortie **Printemps 2008**

RETOUR GAGNANT ?

APRÈS UN DEUXIÈME JEU MITIGÉ, TOP SPIN 3 VEUT FAIRE LE BREAK

Raquette, ou plutôt pad en main, Stéphane Dupas, chef de projet du studio PAM, affirme qu'avec ce troisième volet de la série la volonté est d'aller plus loin encore dans la simulation ! Approche plus tranchée que celle du deuxième titre de la série, qui avait laissé certains des fans du *PES* du tennis dans les vestiaires à cause d'une rigueur et d'une austérité trop prononcées… Première montée à la volée qui en colle une belle : la réalisation.

Les visuels claquent à montrer sueur dégoulinante sur des joueurs qui ressemblent enfin à de vrais champions, les animations d'avant et d'après-coups sont parfaitement liées avec le reste, bref, techniquement, c'est l'ace pleine ligne. L'autre chantier s'attaque de front à la prise en main. C'est simple et compliqué à la fois pour s'y faire : tout a changé ! Plus de barre pour le service qui s'effectue à l'analogique droit et à l'instinct pour donner des effets, les Risk Shots ont aussi disparu au profit de balles puissantes ou proches du filet et le timing couplé à la position de frappe change complètement la physionomie des échanges. Simple à appréhender, difficile à maîtriser, *Top Spin 3* sera peut-être le court des miracles…



Désormais, on peut engranger des points d'expérience en ligne pour faire évoluer ses caractéristiques.

MODÈLE RÉEL

EN PARTENARIAT AVEC PEUGEOT, MICROSOFT METTRA EN SCÈNE FLUX DANS PGR 4



Le vainqueur du concours de design Peugeot, Mihai Panaitescu, étudiant designer à l'I.E.D. de Turin, verra sa voiture - Flux- présentée à l'échelle 1 au prochain Salon de l'Automobile de Francfort, et aussi dans le jeu *PGR 4*. Elle sera disponible en téléchargement sur le XBL, mais la vraie inconnue reste les performances et le modèle physique de la machine. Tel est le problème que doivent résoudre les développeurs de Bizarre pour donner vie à ce modèle.

Machine DS Éditeur Square Enix Sortie N.C.

BRANCHÉ

FINIS LES PORTAGES, SQUARE ENIX INNOVE SUR DS. IT'S A WONDERFUL WORLD !

Cet action-RPG a de quoi mettre en valeur le style de Tetsuya Nomura (*Kingdom Hearts*). À Shibuya (quartier tendance de Tôkyô), le jeune Neku devient le jouet des dieux de la mort et doit remplir des missions pour rester vivant. Il dispose dès lors de pouvoirs spéciaux (télékinésie, pyrokinésie) et peut lire dans les pensées. Grande première, les combats se déroulent sur les deux écrans : Neku frappant ses adversaires au stylet tandis que sa partenaire se dirige à la croix.



MATOS
BODITALK

Nouvel outil pour une forme de casual gaming un peu particulier, le BodiTalk se dresse là. Tout de velours vêtu, l'accessoire permet de passer des coups de fil ou de s'essayer aux jeux mobiles tout en bénéficiant de sensations plaisantes... Ce sextoy moulé dans une matière douce, lisse, non poreuse et hypoallergénique possède trois vitesses et quatre rythmes de vibration !
Pour plus d'informations, visitez le site officiel : www.softparis.com.

Constructeur Soft Paris
Prix 69 €



Machine Xbox 360 Éditeur Ubisoft Sortie 19 octobre 2007

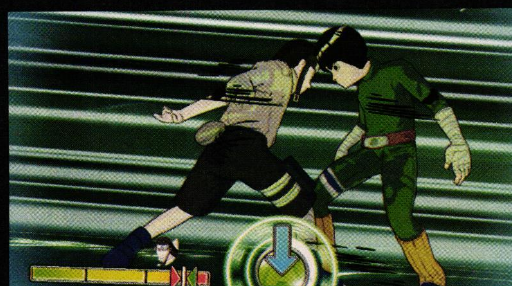
VIVRE LE MANGA

NARUTO: RISE OF A NINJA COLORE LA XBOX 360

Un studio occidental qui s'attaque à l'un des mangas les plus populaires du moment, voilà qui a de quoi faire grincer les dents de n'importe quel otaku. Et pourtant, avec cette adaptation de *Naruto* sur Xbox 360, le studio d'Ubisoft Montréal n'a pas dénaturé le coup de crayon de Masashi Kishimoto. Bien au contraire. D'un point de vue esthétique, on peut même dire que ce titre qui use à merveille du cel shading paraît plus soigné que l'anime lui-même.

Mention très bien aux séquences de combat, dynamiques au possible, où les attaques spéciales de chaque protagoniste bénéficient d'une mise en scène (et d'un gameplay) étonnant. Prometteur en solo (un enchaînement de missions à Konoha jusqu'à l'affrontement entre Naruto et Gaara), proposant des duels en ligne pour sa partie multi, *Rise of a Ninja* a tous les atouts pour devenir le Hokage de la licence.





VU DANS LA PRESSE

ÉCOLOGIE VIRTUELLE

WWF est la première ONG d'envergure à investir *Second Life*, en y créant une île dédiée à l'écologie : Conservation Island, inaugurée le 16 août 2007. Ouverte au public, on y est accueilli par un orang-outan vendeur de glaces, puis on se promène au milieu des forêts et des chutes d'eau, on regarde des vidéos nous sensibilisant aux drames de l'environnement, et il y a même des jeux vidéo old school !

www.liberation.fr


Libération
Carte d'identité
Français ?
Hôpitaux-prisons pour pédophiles

MTV NOTE ET JOUE

MTV prévoit d'investir 370 millions d'euros en production vidéoludique, sur deux ans, afin d'étendre ses activités. « Nous savons que les jeux constituent une activité principale de notre audience, nous cherchons donc à toucher le plus grand nombre de joueurs », explique son président Mika Salmi. MTV envisage d'adapter son premier titre, *Rock Band*, sous la forme d'un show télé musical.

www.guardian.co.uk


theguardian
Poll warning to Brown over October election gamble

CINÉMA INTERACTIF

Les salles de cinéma ont enregistré une baisse régulière de la fréquentation. La solution ? Les jeux vidéo, que les exploitants estiment être le nouveau blockbuster. Conséquence : la société Time Play Entertainment a transformé l'Odeon Huddersfield, une salle anglaise, en espace multijoueur. « Nous devons nous tourner vers l'interactivité », analyse l'expert Robert Steele, « ou les salles disparaîtront. »

www.cnnmoney.com


THE HOTTEST WEB 2.0 SITES FROM AROUND THE GLOBE
BUSINESS 2.0
THE 29 BEST BUSINESS IDEAS

Machine Xbox 360 Éditeur Microsoft Sortie 23 novembre 2007

UN RPG ANTHROPOPHAGE ?

NOUVELLE ET GÉNIALE FRASQUE DE BIOWARE, MASS EFFECT MANGE À TOUS LES RÂTELIERS DE L'INSPIRATION

Répondant à la définition que l'on se fait des geeks, les développeurs canadiens de Bioware, spécialistes incontestés du RPG PC (cf. encadré), donnent les derniers coups de polish à leur création, *Mass Effect*, un condensé de tout ce que la S.F. de l'âge d'or et des années 80 a enfanté. Ici, l'espace, frontière indicible, devient encore une fois le lieu de terribles affrontements que seul un élu pourra apaiser.

Rêve de nerd, *Mass Effect* pille les archétypes éculés du space op' pour une échappée intersidérale digne des clinquants et kitsch épisodes d'un *Star Trek: Next Generation* ou d'un *Babylon 5* ; des univers où les étoiles ont intérêt à se mettre au garde-à-vous sous peine de sévère réprimande. Heinlein (*Starship Troopers*) y trouverait donc difficilement à redire !

PLEINE FACE

À l'instar de nombreux RPG actuels et occidentaux, *Mass Effect* autorise la création et la customisation de son personnage. Si John Shepard est livré clés en main, on pourra cependant créer un autre avatar en choisissant ses traits, son passé, son prénom et ses points forts. En revanche, pour faciliter le travail des dialogues, notre héros garde son nom de famille de base : Shepard.





Saupoudrez d'une bande-son à la Vangelis (*Blade Runner*), tout en nappe de synthés, et de références aux seuls geeks destinés – la Jeep de l'équipage bondit, se déplace comme celle de *Moon Patrol* –, et les clichés du genre, dépoussiérés, se parent d'atours très attirants. Mais, plus que le genre, *Mass Effect* pompe à tout va, rameute la clique de gameplays actuels pour donner un coup de jeune à son épique épopée.

Création de l'avatar à la *Oblivion*, séquences de shoot intensives dignes d'un *Gears of War* – giclements sanguinolents en moins –, rien n'échappe au développeur basé à Edmonton. À couvert ou en pleine course, visée caméra à l'épaule, contrôler les échauffourées de *Mass Effect* revient rapidement à retrouver les tics éprouvés dans le titre d'Epic. Du clonage en bonne et due forme qui profite d'heureux ajouts. À l'instar des FPS tactiques « ubisoftés », on y commande un duo de compagnons – sur six disponibles –, jouant de la croix directionnelle pour qu'ils se placent ou battent en retraite. Quant aux pouvoirs spéciaux, on y accède d'une pression sur une gâchette. Rien que l'habitué de *Kotor*

MASS EFFECT EST UN CONDENSÉ DE TOUT CE QUE LA S.F. DE L'ÂGE D'OR A ENFANTÉ

ignore. Tout au plus l'action, plus dynamique, en fera douter certains sur l'étiquette RPG apposée. Qu'importe ces grognons-là, trop conservateurs, parce que, de sa posture scénaristique, *Mass Effect* ne se dépare à aucun moment.

Habile à distiller les cliffhangers, l'équipe Zeschuk et Muzyka s'y connaît pour impliquer le joueur. Le catalogue émotionnel répond donc à l'appel, usant de dialogues et romances, mécanismes scénaristiques usuels chez Bioware. La midinette qui sommeille en chaque joueur



■ **Les vertus du dialogue : plutôt qu'un combat lourd en pertes humaines, Shepard aura la possibilité d'user de ses talents de charme ou d'intimidation pour convaincre ses ennemis que, finalement, rien ne vaut la bonne entente entre les races. Une méthode plus payante qu'on ne saurait le croire !**



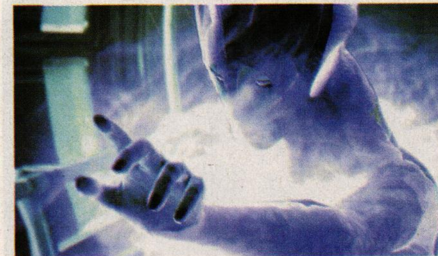
■ **Aux commandes de son vaisseau, on voyage dans des dizaines de galaxies et sur autant de planètes.**



■ **Loin du tour par tour, *Mass Effect* reprend à son compte le gameplay de *Gears of War*.**



■ **La citadelle, base des forces de la fédération et havre de paix pour le joueur.**



■ **Héros et compagnons disposent d'une large palette de pouvoirs spéciaux.**



■ Durant sa mission, Shepard devra recruter plusieurs compagnons. Tous possèdent des caractéristiques intéressantes ou des pouvoirs indispensables, parfois liés à leur race.

y dénichera satisfaction, qu'il se grime en homme ou en femme pour l'occasion. De même, les multiples choix de dialogues orienteront, parfois de façon définitive, la suite de l'aventure, voire la survie de certains membres de votre équipage.

Sans nous adonner au petit jeu du spoiler, disons que certains choix conduisent à leur mort directe et frontale. Enfin, pour la fine bouche, les Kotoristes avoués retrouveront l'habituelle double jauge de moralité qui décide de l'issue de certaines conversations. Esthétiquement, l'inspiration première n'est jamais démentie avec des intérieurs sombres, éclairés de façon éparse par des néons bleus et rouges, et des extérieurs sauvages, hantés de drones, de pseudo Borgs (voir *Star Trek: Next Generation*) ou de faciès directement issus du Jim Henson's Creature Shop (*Dark Crystal*, la scène du bar du premier *Star Wars* ou *Farscape*). En revanche, le syndrome communément nommé « balai dans le fondement » atteint tous les personnages humains trop pressés. Qu'importe, la trame narrative – puissante, solide – devrait couvrir d'un voile pudique tous les aléas techniques de cette odyssée.







■ Héros entièrement paramétrable, Shepard peut prendre les traits d'une femme ou d'un homme.



■ De nombreuses cut-scenes viennent couper les empoignades pour souligner la narration.

LUDOGRAPHIE

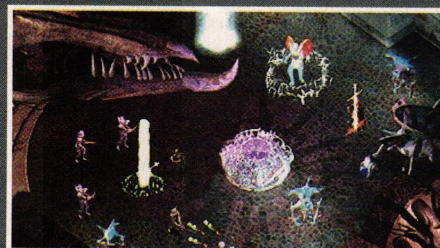
Descendant direct de dix ans d'évolutions, *Mass Effect* renoue avec l'émotion des premiers *Baldur's Gate* tout en traçant sa voie, s'appropriant un gameplay aux antipodes de ce que l'on attend d'un RPG. Tableau généalogique de la famille Bioware.

1998 BALDUR'S GATE

À l'époque où le RPG PC semblait voué à l'oubli, *Baldur's Gate*, avec *Fallout*, relance le genre pour quelques années, avec la licence *Donjons & Dragons*.

2000 BALDUR'S GATE II

Deuxième épisode de la série, *BG II* propose un rendu graphique plus fin, améliore considérablement les dialogues et ajoute des romances entre personnages.



2002 NEVERWINTER NIGHTS

Conscient de l'importance croissante du multijoueur, le développeur prend les devants et lance *NWN*, un *Baldur's Gate* en 3D, permettant de vivre ses propres aventures avec un maître de jeu.

2003 STAR WARS: KOTOR

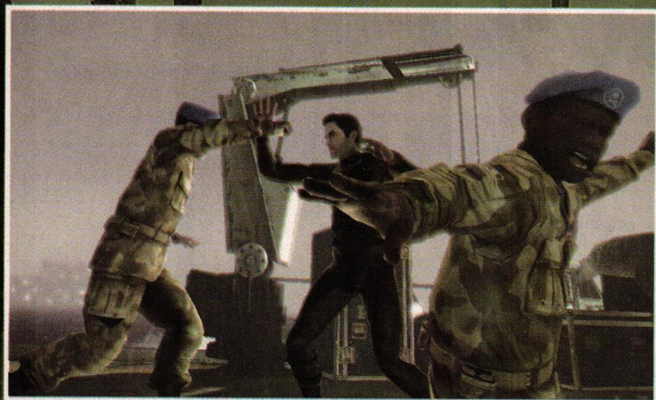
Avec ce premier volet, Bioware tente enfin l'expérience du moteur 3D, reprenant pour le reste le système de jeu qui a rendu célèbre le développeur canadien.



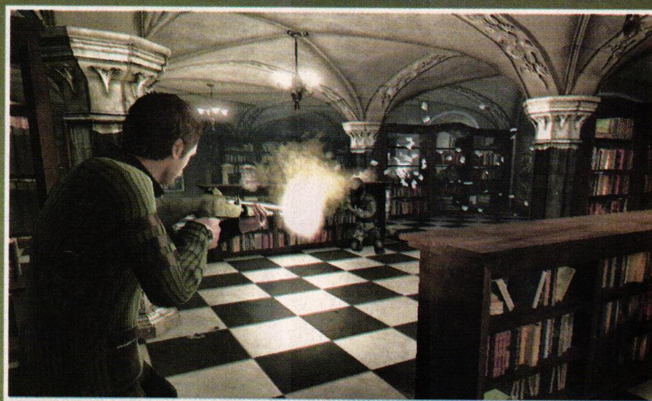
2005 JADE EMPIRE

Fini le tour par tour et les licences déjà établies, Bioware se lance dans l'aventure du kung-fu pour une nouvelle franchise. Un essai réussi, mais dont on attendait plus encore.

LA MÉMOIRE DANS LA PEAU



Matt Damon ayant signifié son désir de ne plus jouer Jason Bourne au ciné, c'est un parfait anonyme qui l'incarne pour l'instant...

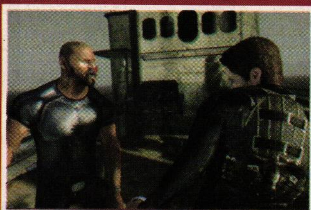


Pas simplement tête brûlée, Jason Bourne a aussi la capacité de repérer en quelques secondes pièges, endroits-clés et ennemis planqués.



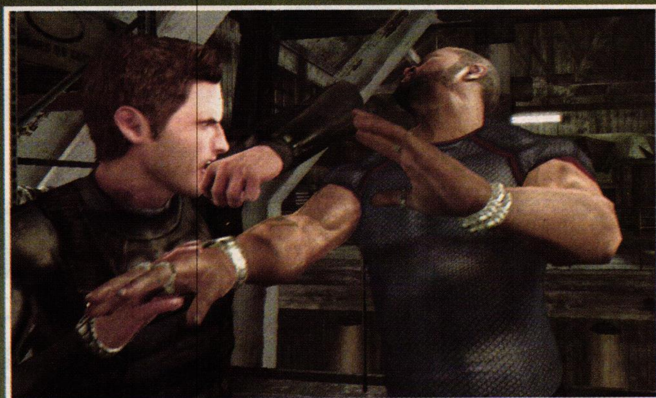
PLEINE FACE

Logique, pour s'engager un peu plus dans l'immersion, aucune jauge de santé n'est visible à l'écran. Ainsi, pour montrer les dégâts reçus en combat rapproché, c'est le visage des personnages qui marque. Lèvres boursouflées, arcades sourcilières coupées, hématomes grossissants et gerbes de sang plus ou moins importantes à l'impact, on sait relativement vite qui a le dessus ou pas.



Pro en tout

En plus des scènes de combat spectaculaires, du shoot calqué sur la maniabilité de *Gears* permet à Bourne d'allumer avec huit types d'armes différents.


Les expressions visuelles font encore partie des points à corriger... Pour l'heure, malgré leur vivacité, les persos ont le regard mort.

BRUT ET RÉALISTE, BOURNE EST EN QUELQUE SORTE UN BOND À L'ÉTAT SAUVAGE

Machines Xbox 360, PlayStation 3
Éditeur Sierra **Sortie** Mi-2008

COUP POUR COUP !

SANS AUCUN TEMPS MORT, LA MÉMOIRE DANS LA PEAU BASTONNE L'ACTION À LA RÉGULIÈRE

La mémoire, la mort, la vengeance... Il les a toutes eues dans la peau et a toujours réussi à sauver la sienne. Jason Bourne, porte-flingue officieux d'une agence gouvernementale tout aussi clandestine, héros du romancier Robert Ludlum, est devenu en l'espace de trois longs métrages une arme fatale du grand écran. Cascades motorisées à tenir la bourre à plus d'un *Stuntman*, magouilles d'espion mieux ficelées qu'une cravate mexicaine et surtout des bastons hyperréalistes à faire perdre l'haleine par leur caractère brut et réaliste, Bourne est en quelque sorte un Bond à l'état sauvage.

C'est justement cette rudesse stylisée que tente de cibler High Moon Studios (*Darkwatch*, PS2 et Xbox). C'est bien simple, à l'occasion de la présentation de Leipzig, il a fallu plusieurs secondes avant de réaliser que c'était bien du jeu en temps réel et pas une cinématique racoleuse ! Arrivé sous une pluie battante sur le bateau du dictateur africain Wombosi qu'il doit abattre, Bourne tombe d'abord sur sa garde rapprochée. Plusieurs hommes en tenue paramilitaire l'entourent, armés ou non. Mouvements de caméra rapides, brutaux, angles du même calibre : l'ambiance pesante et fascinante est posée. Jason aussi, qui débute par s'occuper de la menace la plus immédiate en désarmant le premier opposant grâce à une inflexion du poignet d'une rapidité et d'une souplesse hallucinante. Là, c'est l'escalade vers le paradis des parades éclair, des contres au coude, des manchettes à la tempe, en clair des enchaînements sans aucune cassure de rythme pour venir à bout des ennemis.

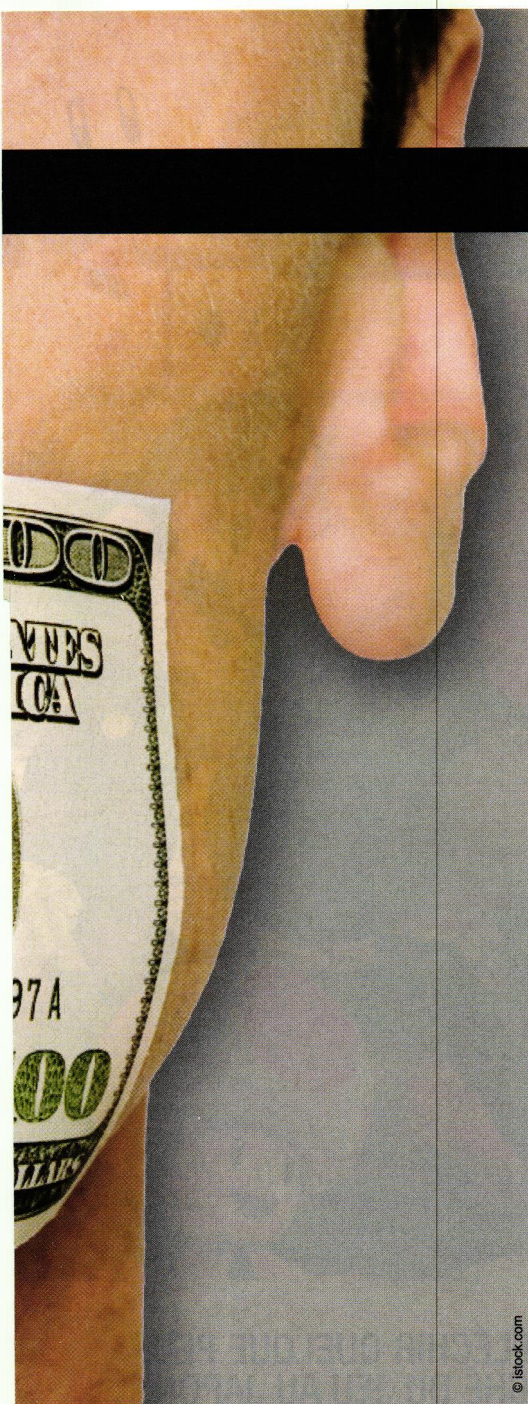
Plus fort encore, à mesure qu'il bourrine avec une force de frappe inimitable, Bourne augmente un indicateur à trois crans. Chacun correspondant à un finish (éclater la tête contre le décor, passer par-dessus bord, courir et étaler dans le même mouvement...), ou alors la totalité servant à gérer en même temps trois adversaires en passant du coup en mode QTE pour réaliser prises et attaques de contact largement dignes des trois films réunis ! Une intensité, un impact visuel et un sentiment d'immersion incroyables, à se croire réellement dans... la peau du héros.

MANHUNT 2 LA POLÉMIQUE

ALORS QUE MANHUNT 2 VA FINALEMENT SORTIR, LA QUESTION QUE TOUT LE MONDE SE POSE EST DE SAVOIR CE QUI A ÉTÉ SUPPRIMÉ DANS LE JEU. « CLASSÉ CONFIDENTIEL », NOUS A-T-ON DIT

Depuis 1945, « Live free or die » (vivre libre ou mourir) est la devise officielle du New Hampshire. Inscrite sur toutes les plaques d'immatriculation de cet État du nord véhiculant paradoxalement l'idéologie très conservatrice du sud, c'est vraisemblablement une devise qu'a aussi adoptée Rockstar Games pour son jeu Manhunt 2. « Nous continuons de penser qu'il s'agit d'un jeu extraordinaire. Nous croyons en la liberté d'expression », clamait le développeur dans un communiqué officiel en juin dernier, en réponse à l'annonce du ESRB (Entertainment Software Rating Board, organisme américain de ratification) de classer *Manhunt 2* dans la catégorie AO (pour adultes seulement). Bien que la vente de titres AO ne soit pas interdite aux États-Unis, plusieurs magasins (dont Wal-Mart, une enseigne importante) refusent de mettre dans leurs rayons un jeu pour adultes. Sony et Nintendo ont aussi rapidement fait part de leur intention d'interdire la parution d'un tel titre sur leurs consoles respectives. Par conséquent, il ne fallut que quelques mois pour que Rockstar Games soumette à l'ESRB une version adoucie du titre. L'obtention





© istock.com

de la nouvelle classification plus clémente de M (pour mature) a donc précédé l'annonce de la sortie, désormais encore plus attendue, de *Manhunt 2*. Alors que la procédure d'appel est toujours en cours au Royaume-Uni, qui avait décidé de bannir le jeu (laissant ainsi en plan toute l'Europe), le jeu sortira de ce côté-ci de l'océan sur PS2, PSP et Wii le 31 octobre, juste à temps pour Halloween.

Ce qui a priori aurait dû être une bonne nouvelle pour les joueurs américains s'est transformé en polémique, principalement déclenchée par le mutisme entourant la nature des modifications apportées par Rockstar Games. Quand le silence n'est pas d'or… Tandis que politiciens et associations s'inquiètent sur le soudain changement de position de l'organisme, l'ESRB invoque la confidentialité des échanges entre les deux parties pour se refuser à expliquer les changements apportés. L'organisme s'est contenté de dire que les modifications du développeur étaient suffisantes pour mériter un nouveau classement.

« Comment les parents peuvent faire confiance à un système qui n'explique même pas comment on arrive à tel ou tel classement ? », se demande Leland Yee, sénateur de la Californie et auteur d'un projet de loi avorté interdisant la vente de jeux extrêmement violents aux mineurs. Même discours du côté de la CCFC (Campaign for a commercial-free childhood), un organisme indépendant de protection de l'enfance. « Il y a trois mois à peine, l'ESRB estimait *Manhunt 2* si violent qu'il l'avait classé dans la catégorie de jeux pour adultes », déclarait la présidente, le docteur Susan Linn, qui avait d'ailleurs publiquement demandé que le jeu soit classé AO avant même que l'ESRB rende son premier verdict.

L'INDUSTRIE DU JEU EST CELLE QUI RÉUSSIT LE MIEUX À EMPÊCHER LES MINEURS DE SE PROCURER DES PRODUITS AU CONTENU INAPPROPRIÉ

La présidente de l'ESRB, Patricia Vance, qui défend les compétences de son système de classification, rappelle que les mesures prises par l'organisme ont assurément un impact bénéfique, comme le démontre une récente enquête diligentée par la FTC (Federal trade commission).

Menée avec l'aide de jeunes adultes âgés de 13 à 16 ans, elle révèle que l'industrie du jeu est celle qui réussit le mieux à empêcher les mineurs de se procurer des produits au contenu inapproprié. En effet, seulement 42 % d'entre eux ont pu acheter des jeux destinés à des consommateurs de 17 ans et plus, contrairement à 71 % qui ont pu mettre la main sur des films destinés au même public. L'achat de CD incluant des paroles explicites s'est avéré le plus facile, avec 76 % d'acquéreurs. Malgré tout, le sénateur Yee met en doute l'intégrité de l'ESRB. En effet, l'organisme a été mis sur pied par les développeurs de jeux eux-mêmes.

On peut donc s'interroger sur sa crédibilité lorsqu'il s'agit d'attribuer une classification aux jeux des studios mêmes qui le financent.

TENDANCES

LES JEUX CASUAL SONT BONS POUR LA FAMILLE

Selon une récente étude américaine effectuée auprès de 7 500 adultes adeptes de jeux casual, 70 % croient que les jeux ont une valeur éducative, 68 % jugent qu'ils peuvent favoriser la coordination et la dextérité, tandis que 48 % y trouvent des bienfaits cognitifs. Le psychologue Carl Arinoldo, auteur du livre *Smart Parenting*, pense que ce genre de jeu permet un rapprochement entre les générations et les sexes qui n'est pas possible avec les jeux vidéo traditionnels. « Les jeux casual favorisent la coopération plutôt qu'une compétition agressive », remarque-t-il.



NOËL BLANC

Lancée par Apple, la mode du blanc a aussi conquis le cœur des fabricants de consoles. Après Microsoft et Nintendo, voici que Sony lancera en Amérique du Nord au mois de novembre une version blanche de sa PStwo (disponible depuis plusieurs années au Japon). Pour 150 dollars (environ 110 euros), incluant le jeu *Singstar Pop*, deux micros et une manette Dual Shock assortie, le bundle arrivera juste à temps pour agrémenter vos fêtes de Noël.



PÉDALE DOUCE

IL AURA FALLU ATTENDRE LA FIN DE L'ÉTÉ POUR VOIR S'INFLÉCHIR QUELQUE PEU, AU GRAND DAM DE NINTENDO, LA CONJONCTURE DU MARCHÉ DU JEU AU JAPON…

Il est vrai que la performance incroyable de Big N, surtout sur les ventes de hardware, avait de quoi inquiéter les constructeurs, les éditeurs, mais aussi les joueurs passionnés. Une telle anomalie, négation du principe de récompense, déconnexion quasi totale entre l'action (qualitative et quantitative) et les performances, seul garant d'une concurrence saine et équilibrée dont le joueur est le principal bénéficiaire, n'aurait su perdurer indéfiniment, et c'est donc avec satisfaction que l'on accueille cette régulation tardive du marché.

Certes, le succès de Nintendo sur la génération actuelle est d'ores et déjà garanti, comme en attestent ses résultats mondiaux, et en particulier des ventes de Wii. Avec près de 11 millions de consoles vendues en un temps record, la Wii a dépassé la 360 et s'est même offert quelques performances historiques comme en Angleterre où elle a atteint le million de machines vendues en 38 semaines (contre 49 pour la PS2 et 60 pour la 360). Le ralentissement constaté au mois d'août (avec un petit sursaut la semaine du 12 au 19) sur le marché japonais n'en est pas moins une réalité, avec une baisse générale de toutes les ventes de consoles, la plus atteinte étant la Wii, avec une baisse de près de 50 %, qui avoisine fin août les 50 000 exemplaires par semaine. La DS fait les frais de cette conjoncture peu favorable, passant de quelque 160 000 exemplaires par semaine fin juillet à environ 100 000 fin août.

Sur Wii, l'effet *Mario Party 8* s'estompe, et si le marché japonais est encore loin de la saturation, il faudra sans doute attendre



GLISSADE MAGNÉTIQUE

Slide Adventure: Mag Kid est un petit jeu d'action/réflexion signé Nintendo, qui se distingue par une jouabilité inédite, basée sur un accessoire hors-norme. Le jeu est en effet fourni avec un support doté d'un capteur optique (à la manière d'une souris), sur lequel on enfiche la DS par le port GBA. On contrôlera donc le héros, une petite boule magnétique, en faisant glisser la console sur une surface plane pour lui imprimer la vitesse et la direction désirée. La réalisation est hélas trop légère et le concept trop limité pour parler de réel succès. Reste à voir si d'autres titres plus aboutis sauront exploiter cet accessoire riche en possibilités.



Noël et la prochaine génération de « grands » titres (comme *Super Mario Galaxy*) pour voir repartir les ventes.

TRAGÉDIE

Les fans de RPG japonais encaissent un coup dur avec le très attendu *Dragon Quest IX* sur DS dont la sortie, prévue pour 2007, vient d'être repoussée à 2008. À la décharge de Square Enix, les retards sont presque une tradition pour la saga favorite des Japonais, qui savent pertinemment que Yuji Horii (le père de la saga), en incorrigible perfectionniste, n'hésite jamais à repousser une sortie tant qu'il n'a pas atteint son objectif. Il faudra donc prendre son mal en patience pour la première incursion majeure de la saga sur portable. On notera quand même quelques annonces intéressantes, comme la sortie de jeux *Neo Geo* sur Virtual Console (*Fatal Fury*, *World Heroes* et *Magician Lord*, disponibles fin septembre au Japon).

Du côté des ventes de jeux, rien d'excitant, si ce n'est le succès mérité de *Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates*, avec près de 240 000 exemplaires vendus en quinze jours. Koei, spécialiste de l'action/stratégie qui vient sporadiquement bouleverser les charts japonais, fait très fort avec son *Sengoku Musou 2: Mushouden* sur PS2, qui totalise près de 250 000 ventes en deux semaines, mais également *Bladestorm* sur PS3, un jeu de stratégie consacré à la guerre de Cent Ans qui a vendu plus de 50 000 pièces en première semaine, soit un score très honorable pour une franchise relativement méconnue sur PS3. *Wii Sports* et *Wii Play* continuent de squatter insolemment les dernières places du Top 10, tandis que des titres plus innovants comme *It's a Wonderful World* de Square et *Face Training* sur DS doivent se contenter de scores plus médiocres. Reste à savoir si Sony et – osons le dire – Microsoft, dont la Xbox 360 stagne avec à peine 2 000 machines écoulées par semaine, sauront tirer parti de cette faille dans la cuirasse du Big N pour s'imposer enfin.

CHRONIQUES DE CRISTAL

FFCC: Ring of Fates est une agréable surprise sur DS. Square Enix, qui assume désormais pleinement son rapprochement avec Nintendo, a eu la bonne idée de se débarrasser de la « cage de cristal », cet artefact encombrant qu'il fallait se trimbaler partout pour maintenir une « safe zone » autour des personnages. Le jeu est désormais en full 3D, avec une maniabilité étendue qui permet aux personnages de sauter, d'explorer et de combattre librement à la manière d'un action-RPG classique. Les magies sont collectées sous forme d'orbes de couleur, qui pourront être combinées pour maximiser leur effet ou utilisées pour résoudre les nombreuses énigmes indispensables à la progression. On retrouve naturellement toutes les races et le folklore spécifique qui avait vu le jour sur GameCube. Seul regret, mais de taille : l'absence d'un vrai mode Wi-Fi pour le multi, limité au jeu en local. On se consolera avec un mode Solo qui tient cette fois toutes ses promesses.

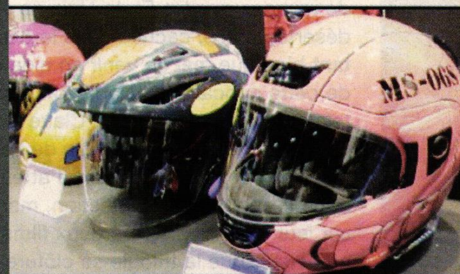


GADGETS

TÊTE DE ZAKU

Les Japonais étant tout aussi fanas de moto que de *Gundam*, ce jour devait arriver. Vous pourrez désormais rouler des mécaniques aux couleurs de votre Mobile Suit préféré, grâce à cet authentique casque intégral, avec visière anti-UV, ventilation et protection renforcée, qui imite à merveille la tête de certains des plus célèbres mechas de la saga.

Prix 23 800 yens (env. 150 €)



ANTI-STRESS

Principal concurrent des malades de Thanko, Solid Alliance distribue des gadgets USB délires comme ce bouton « anti-stress » conçu par les Hongkongais de DreamLink. À défaut de déclencher la Troisième Guerre mondiale, il affichera au choix un visage à démolir, un compte à rebours suivi d'une explosion ou un faux tableau Excel pour tromper son patron.

Prix 2 480 yens (env. 16 €)



CONCOURS DE FRAPPE



Encore plus fort que les voiturettes télécommandées en USB, cette « lampe de frappe » brille d'une lueur jaune, et plus vous tapez vite, plus la couleur se refroidit (tend vers le bleu profond). Le cadeau idéal à faire à sa secrétaire. Succès garanti !

Prix 1 980 yens (env. 13 €)

RESIDENT EVIL EXTINCTION

C'EST L'HEURE DU COMBAT FINAL ENTRE ALICE ET LA SOCIÉTÉ UMBRELLA

Dernier épisode de la saga *Resident Evil*, *Extinction* met toujours en scène la très dynamique Milla Jovovich (Alice) aux prises avec des hordes de zombies. Au fil des années, le virus-T a fait tant de ravages que les États-Unis ne sont plus que des ruines désertes. Alice, cachée dans le désert du Nevada, tente tant bien que mal de venir en aide aux rares survivants de cette apocalypse. Dans son combat, plusieurs alliés tels que Carlos Olivera ou Claire Redfield (interprétée par Ali Larter, qui joue le rôle de Niki dans la série *Heroes*) la rejoindront. Ils essaieront d'atteindre l'Alaska, seul endroit épargné par l'infection, mais le Tyrant se dressera sur leur chemin... Après deux films d'action peu inspirés, on espère que la trilogie se clôturera sur un final digne de la série d'origine.



Encore plus d'action dans ce long métrage. Au détriment du scénario et de la narration ?

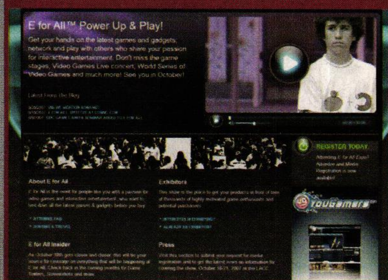
31 JOURS DE JEU

LES DATES IMPORTANTES DU MOIS D'OCTOBRE EN IMAGES

Lundi 01	Mardi 02	Mercredi 03	Jeudi 04
Mercredi 17	Jeudi 18	Vendredi 19	Samedi 20

E FOR ALL

Le groupe IDG (spécialisé dans les médias, l'événementiel et les technologies de l'information) organise, du 18 au 21 octobre aux États-Unis, un salon dédié au jeu vidéo ouvert au public. Même si Microsoft et Sony seront absents, l'événement ne devrait pas se montrer avare en annonces. Infos : www.eforallexpo.com.



ZELDA

LA DS ACCUEILLE L'EXCELLENT PHANTOM HOURGLASS

En France, nous pourrons enfin nous essayer à cet épisode véritablement original. Très proche de *Wind Waker* sur GameCube (signature graphique, phases en bateau, etc.), *Phantom Hourglass* apporte en effet son lot d'innovations telles que la prise en main intégrale au stylet, le mode multijoueur en ligne et d'autres réjouissances au niveau du gameplay, de la construction du jeu (la résolution des énigmes, relativement bien trouvées, met à contribution les fonctionnalités de la console). Et même si ce *Zelda DS* se révèle un poil court et simple, le plaisir est si grand qu'on lui pardonne sans difficulté ces égarements. Le 19 octobre marquera donc l'arrivée d'un épisode majeur de la série !



GUNPEI YOKOI

C'est le 4 octobre 1997 que s'est éteint le créateur des Game & Watch, de la Game Boy et du Virtual Boy. Né le 10 septembre 1941, ce grand monsieur (paradoxalement peu connu) a beaucoup apporté à l'industrie du jeu vidéo, en particulier à Nintendo. Il collabora également avec Bandai pour le développement de la Wonderswan.



E-GAMES FESTIVAL

Du 12 au 14 octobre se tiendra un énorme tournoi de jeux vidéo à Toulouse. Se déroulant dans une salle de cinéma d'une capacité de 2 000 m², la compétition s'étendra sur 48 heures ! Plus de 25 000 visiteurs sont attendus et l'événement s'articulera autour de trois axes majeurs : concours, jeux et expositions. Ce sera non seulement l'occasion d'assister à un championnat opposant les Européens aux Coréens, mais aussi de voir la fameuse équipe des SK (de formidables joueurs sur *Counter-Strike*). Une étape de la PES League aura aussi lieu. Bref, un rendez-vous à ne manquer sous aucun prétexte ! Infos : www.e-games-festival.com.

E-GAMES FESTIVAL 2007

FESTIVAL MULTIMÉDIA ET SALON DE L'INFORMATIQUE

Le jeu vidéo s'exporte au delà du *geeks* et du simples *gamers*.
Du salon au bureau, du « bahu » à la poche du manteau, le jeu vidéo nous accompagne désormais partout. Qu'on pratique à la maison, en famille ou entre amis, en salle de jeux sur des PC en réseau ou sur le Net avec des inconnus, qu'on soit mordu de *LAN-Parties*, « *Console-acteur* » de base, *E-Sportif* ou fan de *Matrix*, le jeu vidéo est un formidable pourvoyeur de sensations fortes, et au-delà, un singulier générateur de rencontres. Un univers clos ? Halte aux idées reçues. La passion se partage et la vision pessimiste d'un monde confiné, en vogue dans les années 90, a fait long feu. Une nouvelle forme de *vie*-déo est née et le jeu vidéo fait désormais partie intégrante de chaque foyer.

C'est de l'engouement pour cet univers fascinant, qu'est né le concept original **« E-Games Festival », un festival multimédia à grande échelle.**

LE CHOIX DU MÉGA CGR DE BLAGNAC (CINÉMA)

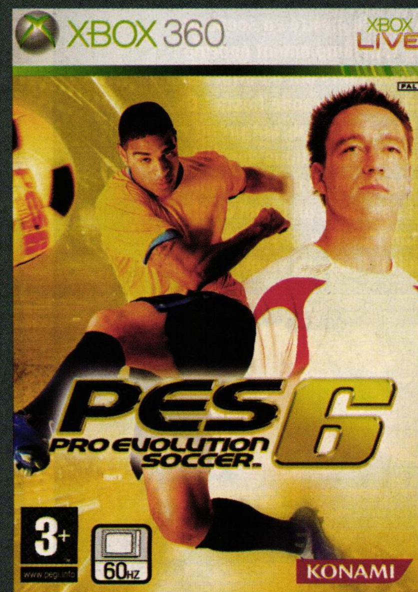
Le E-Games Festival à élu domicile dans l'une des plus grande salle de cinéma de la région midi Pyrénées pour que l'émotion soit encore plus forte et intense.
Un complexe totalement réaménagé pour l'occasion, permettant de revisiter l'univers multimédia et vidéo dans tout son art, où les maîtres mots sont découverte, plaisir partagé et challenge, sans oublier la compétition.

Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi
05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16

Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31

FINALE DU TROPHÉE FNAC

En attendant de lancer les compétitions sur *PES 2008* (des tournois sur *FIFA 08* seraient aussi les bienvenus), *PES 6* continue d'attirer les foules. Pour preuve, depuis le 12 septembre, la Fnac organise des phases qualificatives sur Xbox 360 en vue d'une finale française qui aura lieu le 27 octobre et surtout d'une finale européenne fixée au 10 novembre ! Les deux premiers de chaque pays se retrouveront à cette date fatidique à la Fnac de Rome en Italie. En attendant, on se donne rendez-vous le 27 octobre à la Fnac Paris Digitale Odéon pour découvrir qui seront les heureux vainqueurs qui défendront les couleurs de la France. Infos : www.trophee-fnac.fr.

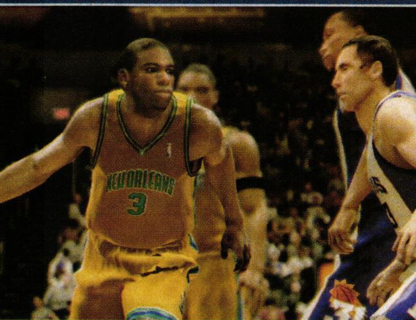


LES IMPORTS À NE PAS MANQUER

NBA 2K8

Machines 360, PS3, PS2
Éditeur 2K Games
Sortie États-Unis 2 octobre

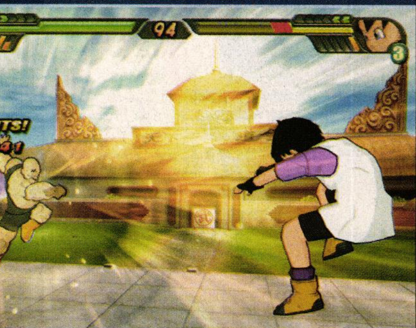
La série des *NBA 2K* a toujours été réputée pour être la crème dans le domaine du basket virtuel. Cette année, la compétition entre EA et 2K risque d'être rude tant ils ont renforcé le jeu en défense et le pivot. *2K8* ne s'est pas arrêté là et a aussi opéré une refonte de ses options : exit le 24/7 et welcome le Blacktop et des modes de jeu dits « à la street ». L'impatience se fait grandissante.



DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3

Machines Wii, PS2 Éditeur Bandai
Sortie Japon 4 octobre

La bande des super guerriers nucléaires de l'espace est de retour pour des combats annoncés encore plus grandiloquents. Visuellement dynamique, cet épisode est surtout l'occasion de mettre en scène un casting tout simplement énorme : 161 combattants ont en effet répondu présent à cette grande fiesta ! Ok, ce chiffre abracadabrant prend en compte les multiples variations des différents personnages mais quand même... En tout cas, avec un panel d'attaques aussi tonitruantes, soyez sûr du résultat final : ça va générer grave !



LES SORTIES D'OCTOBRE

VOICI TOUS LES JEUX QUI SERONT DISPONIBLES EN MAGASIN CE MOIS-CI. PRÉPAREZ LA CARTE BLEUE !

Note : les dates sont données à titre indicatif et sont susceptibles d'être modifiées par l'éditeur à tout moment.

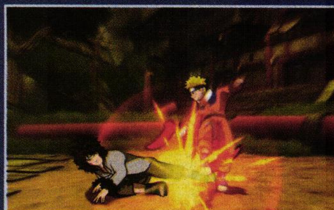
Date	Titre	Machines
1er octobre	Tomb Raider Anniversary	(PSP)
4 octobre	Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII	(PS3)
4 octobre	L'Île Noyée	(PC)
4 octobre	NBA Live 08	(360, PS3, PSP, PS2, PC)
4 octobre	The Settlers : Bâtisseurs d'Empire	(PC)
4 octobre	Tiger Woods PGA Tour 08	(360, Wii, PS3, DS, PSP, PS2, PC)
5 octobre	King of Clubs	(PSP)
5 octobre	Naruto: Path of the Ninja	(DS)
5 octobre	World Championship Poker 2	(360)
6 octobre	Warriors of the Lost Empire	(PSP)
10 octobre	Hannah Montana	(DS)
10 octobre	Les Rois de la Glisse	(360, Wii, PS3, DS, PSP, PS2, NGC, GBA, PC)
11 octobre	Experience 112	(PC)
11 octobre	Impossible Mission	(Wii, PS2)
11 octobre	NBA Live 08	(Wii)
12 octobre	Crash of the Titans	(360, Wii, DS, PSP, PS2, GBA)
12 octobre	DK Jungle Climber	(DS)
12 octobre	Fury	(PC)
12 octobre	Half-Life 2: Orange Box	(360, PC)
12 octobre	Hoppie	(PS2)
12 octobre	Juiced 2: Hot Import Nights	(PS3, PSP)
12 octobre	Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer	(PC)
12 octobre	Project Gotham Racing 4	(360)
12 octobre	Skate	(PS3)
12 octobre	Spider-Man : Allié ou Ennemi	(Wii, PS3, DS, PSP, PS2, PC)
12 octobre	Tony Hawk's Proving Ground	(360, Wii, PS3, DS, PS2)
15 octobre	PES 2008	(360, PS3, DS, PS2, PC)
15 octobre	Snocross 2	(PS2)
15 octobre	SNK vs Capcom: Card Fighters DS	(DS)
15 octobre	Stranglehold	(PS3)
16 octobre	Brothers in Arms: Hell's Highway	(PC)
17 octobre	Folklore	(PS3)
17 octobre	Pursuit Force: Extreme Justice	(PSP)
17 octobre	Singstar	(PS3)
17 octobre	Singstar R&B	(PS2)
18 octobre	Jack Keane	(PC)
19 octobre	Bratz: The Movie	(DS)
19 octobre	Buzz! The Hollywood Quiz	(PS2)
19 octobre	Harvest Moon : Mélodie Magique	(Wii)
19 octobre	Lair	(PS3)
19 octobre	Naruto: Rise of a Ninja	(360)
19 octobre	Naruto: Ultimate Ninja 2	(PS2)
19 oct.	Powershot Pinball Constructor	(DS)
19 octobre	Zelda: Phantom Hourglass	(DS)
19 octobre	Thrillville	(360, PC)
19 octobre	Virtua Fighter 5	(360)
24 octobre	The Eye of Judgment	(PS3)
25 octobre	Zoé Créatrice de Mode	(DS)
26 octobre	Arctic Tale	(Wii, DS)
26 octobre	Avatar: The Last Airbender The Burning Earth	(DS, PS2)
26 octobre	Blacksite: Area 51	(360, PS3, PC)
26 octobre	Cars : La Coupe Internationale de Martin	(360, Wii, PS3, DS, PS2, PC)
26 octobre	Jamba Allstars	(PS2)
26 octobre	Metroid Prime 3	(Wii)
26 octobre	Paint by DS	(DS)
26 octobre	Parler l'Anglais...	(DS)
26 octobre	The Witcher	(PC)
29 octobre	Balls of Fury	(Wii, DS)
29 octobre	California Games	(Wii, DS, PSP)
N.C.	Agatha Christie: Evil...	(PC)
N.C.	Bienvenue chez les Robinson	(360, Wii, DS, PS2, GBA, PC)
N.C.	Caveman Survival	(PC)
N.C.	Chessmaster: Grandmaster Ed.	(PC)
N.C.	Chessmaster: The Art of Learning	(DS)
N.C.	Clive Barker's Jericho	(360, PS3, PC)
N.C.	Conan	(360, PS3)
N.C.	Disney Friends	(DS)
N.C.	Dolphin Island	(DS)
N.C.	Ed, Edd n Eddy	(DS)
N.C.	Escape from Paradise City	(PC)
N.C.	Eternal Sonata	(360)
N.C.	Fashion Designer	(PC)
N.C.	Final Fantasy Tactics: The Wars of the Lions	(PSP)
N.C.	Geometry Wars: Waves	(360)
N.C.	Half-Life 2: Orange Box	(PS3)
N.C.	Hannah Montana: Music Jam	(DS)
N.C.	Hard to be a God	(PC)
N.C.	Helldorado	(PC)
N.C.	High School Musical : Tous en Scène	(Wii, PS2)
N.C.	High School Musical : Rêves de Star !	(DS)
N.C.	Horsez 2	(Wii, DS, PC)
N.C.	Kid Paddle: Blorks Invasion	(DS)
N.C.	Les Chroniques de Spellborn	(PC)
N.C.	Naruto: Ultimate Ninja Heroes	(PSP)
N.C.	Nicktoons	(Wii, DS, PS2, GBA)
N.C.	Overclocked	(PC)
N.C.	Painkiller: Overdose	(PC)
N.C.	Real Football 2008	(DS)
N.C.	S.W.A.T.: Target Liberty	(PSP)
N.C.	Timeshift	(360, PS3)

SPÉCIAL NARUTO

NARUTO: RISE OF A NINJA

Machine Xbox 360
Éditeur Ubisoft
Sortie 19 octobre

La Xbox 360 accueille la série qui a pris la place de *Dragon Ball* dans le cœur du public. Visuellement, ça s'annonce très réussi puisqu'on retrouve le style du dessin animé, mettant en images un gameplay action/aventure avec une liberté de déplacement à la *GTA*. Des combats énergiques illustrent ce volet, dont l'histoire couvrira les 80 premiers épisodes.





NARUTO: PATH OF THE NINJA

Machine DS
Éditeur D3 Publisher
Sortie 5 octobre

La DS propose un jeu d'action sans prétention. Juste pour les fans hardcore de *Naruto*.



NARUTO: ULTIMATE NINJA HEROES

Machine PSP
Éditeur Namco Bandai
Sortie Courant octobre

Sur PSP aussi, on aura droit au ninja des bois. Une version nomade des fameux *Ultimate Ninja* sur PS2.

NOVEMBRE

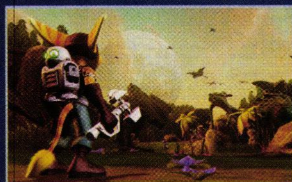
1er nov.	NFS Prostreet	(Multi)
2 nov.	Bladestorm	(360, PS3)
2 nov.	EA Playground	(Wii, DS)
2 nov.	Hellgate: London	(PC)
2 nov.	LFP Manager 08	(PC)
2 nov.	Syphon Filter	(PSP)
7 nov.	Buzz! Junior	(PS2)
7 nov.	Eyetoy: Play Astro Zoo	(PS2)
7 nov.	Ratchet & Clank	(PS3)
8 nov.	Mon Coach Personnel	(Wii, DS)
9 nov.	Assassin's Creed	(360, PS3, PC)
9 nov.	Avatar: The Last Airbender	(Wii)
9 nov.	Call of Duty 4	(360, PS3, PC)
9 nov.	Company of Heroes	(PC)
9 nov.	Dead Head Fred	(PSP)
9 nov.	Dynasty Warriors: Gundam	(360, PS3)
9 nov.	Forever Blue	(Wii)
13 nov.	Everquest II: Rise of Kunark	(PC)
15 nov.	Army of Two	(360, PS3)
15 nov.	Medal of Honor: Airborne	(PS3)
15 nov.	Pac-Man World Rally	(PSP)
16 nov.	Shrek : Ogres et Dragons	(DS)
16 nov.	Crysis	(PC)
16 nov.	Brothers in Arms	(360, PS3)
16 nov.	Super Mario Galaxy	(Wii)
16 nov.	Runaway 2	(DS)
16 nov.	Jackass: The Game	(PS2)
16 nov.	Rayman contre les Lapins ENCORE plus Crétins	(Wii, DS)
20 nov.	Syphon Filter: Dark Mirror	(PS2)
23 nov.	Eye Training	(DS)
23 nov.	Ferrari Challenge	(Wii, PS3, DS)
23 nov.	Guitar Hero III	(360, Wii, PS3, PS2)
23 nov.	Haze	(PS3)
23 nov.	I Did It Mum! (Boy)	(DS)
23 nov.	I Did It Mum! (Girl)	(DS)
23 nov.	Mario Party DS	(DS)
23 nov.	Mass Effect	(360)
23 nov.	Supreme Commander	(PC)
28 nov.	Time Crisis 4	(PS3)
30 nov.	Resident Evil: The Umbrella Chronicles	(Wii)
N.C.	Ace Combat 6	(360)
N.C.	Alan Hansen's Sports	(Wii, PS2, PC)
N.C.	ATV Offroad Fury Pro	(PSP)
N.C.	Ben 10	(Wii, DS, PSP, PS2)
N.C.	Beowulf	(360, PS3, PSP, PC)
N.C.	Boulder Dash - Rocks!	(DS)
N.C.	City Life Edition 2008	(PC)
N.C.	Dark Messiah of Might & Magic	(360)
N.C.	Disney Princess	(Wii, PS2, PC)
N.C.	Dragon Blade: Wrath of Fire	(Wii)
N.C.	Everquest: Secrets of...	(PC)
N.C.	Fan Attack	(DS)
N.C.	Fashion Designer	(DS)
N.C.	Game Party	(Wii)
N.C.	Godzilla: Unleashed	(Wii, DS, PSP)
N.C.	Jenga	(Wii, DS)
N.C.	Miami Nights...	(DS)
N.C.	Myst	(DS)
N.C.	N+	(DS, PSP)
N.C.	Need for Speed Prostreet	(PSP)
N.C.	Power Rangers	(DS, PS2, PC)
N.C.	Sim City Sociétés	(PC)
N.C.	Sonic Rivals 2	(PSP)
N.C.	The Bee Game	(DS, GBA)
N.C.	The Legend of Spyro	(Wii, DS, PS2, GBA)
N.C.	Ultimate Mortal Kombat	(DS)
N.C.	World in Conflict	(360)

ON ATTEND

RATCHET & CLANK OPÉRATION DESTRUCTION

Machine PlayStation 3 Éditeur Sony C.E. Sortie 7 novembre

Le lombax et le robot d'Insomniac Games sont de retour ! Le duo propose pour cette itération PS3 de somptueux graphismes (admirer les personnages se mouvoir dans des décors détaillés et colorés flatte littéralement la rétine), ainsi que des pouvoirs originaux. Et on côtoiera des adversaires aussi loufoques qu'improbables. On a hâte de s'y essayer. Pour notre plaisir et celui de notre PS3, qui en a bien besoin…



ASSASSIN'S CREED

Machines 360, PS3, PC Éditeur Ubisoft Sortie 9 novembre

Au-delà du charme assassin de sa productrice (Jade Raymond, pour ne pas la citer), ce sont les possibilités et la liberté offertes par le titre qu'il nous tarde d'aborder. Mélange de free run, d'actions contextuelles et de combos « à la *POP* », le projet d'Ubisoft possède toutes les cartes pour élever le jeu d'action/aventure à un nouveau standard. L'attente est insoutenable, d'autant plus qu'il subsiste un mystère autour du background de ce soft.



MASS EFFECT

Machine Xbox 360 Éditeur Microsoft Sortie 23 novembre

Le space opera de Microsoft tarde à débarquer, mais au vu des dernières présentations, l'attente en vaut la peine. Suivre Shepard et toute sa clique, croiser la pléthore de personnages plus baroques et intrigants les uns que les autres, visiter l'univers détaillé, se balader dans des environnements chamarrés, profiter du scénario riche en rebondissements, découvrir le système novateur de dialogues, etc., tout cela représentera à n'en pas douter des expériences inoubliables.



BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
Joypad - Service Abonnements 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

PAIEMENT PAR PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

❑ **Je m'abonne par prélèvement à joypad** EP78

au prix de 10,50 € par trimestre (3 n°) **au lieu de 19,50 €***

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....

Prénom*: ....

Société : ....

Adresse*: ....

Code Postal*: |_|_|_|_|_| Ville*: ....

Adresse email*: ....

Tél fixe*: .... Tél portable*: ....

Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_| (*) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ DS Nintendo ❑ Wii ❑ Xbox ❑ Xbox 360

De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

❑ OUI, je souhaite être informé des nouveautés et des offres promotionnelles de Future France et de ses partenaires.

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT

Titulaire du compte à débiter :

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ....

Désignation du compte à débiter :

Code banque : |_|_|_|_|_| Code guichet : |_|_|_|_|_|

N° de compte : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Clé R.I.B. : |_|_|

Etablissement teneur du compte à débiter :

Etablissement : ....

Adresse : ....

C.P. et Ville : |_|_|_|_|_| ....

Date et Signature obligatoires :



J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever, sur ce dernier, le montant des avis de prélèvements trimestriels établis à mon nom qui seront présentés par Future France.

Organisme créancier - Future France - Services abonnements - 18, 24 quai de la Marne 75 164 Paris Cedex 19 - N° national d'émetteur : 45 13 49

IMPORTANT : joignez un relevé d'identité bancaire ou postal (à découper dans votre carnet de chèques).

PAIEMENT ANNUEL 11 NUMÉROS / 1 AN

❑ **Je m'abonne pour 1 an - 11 n° à Joypad** EB78

au prix de 38,50 € au lieu de 71,50€*

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....

Prénom*: ....

Société : ....

Adresse*: ....

Code Postal*: |_|_|_|_|_| Ville*: ....

Adresse email*: ....

Tél fixe*: .... Tél portable*: ....

Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_| (*) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ DS Nintendo ❑ Wii ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ Game Boy Advance

De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

❑ OUI, je souhaite être informé des nouveautés et des offres promotionnelles de Future France et de ses partenaires.

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future France

❑ CB n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date de validité : |_|_| |_|_| cryptogramme |_|_|_|

validité minimale 2 mois

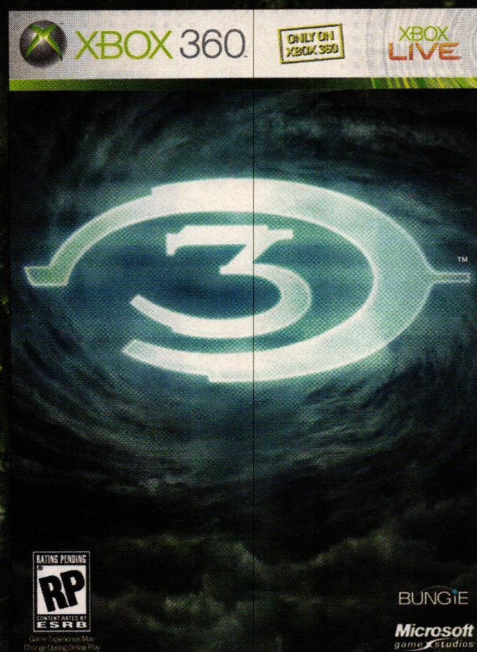
Date et Signature obligatoires :

*Chaque numéro de Joypad est en vente au prix de 6,50€ (01/01/07). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/10/07. Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.

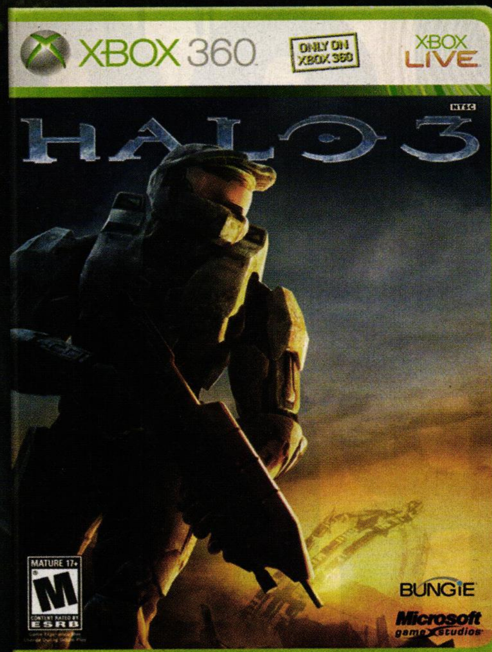


VIRTUA®

Ultima, Difintel, Je Console, Virtua sont les enseignes du groupe JEUX VIDEO AND CO JOUEUR AVANT TOUT



Pack non contractuel



Pack non contractuel

ULTIMA
ON A TOUT A GAGNER

10000	TROYES		03 25 73 67 29
12100	MILLAU		05 65 60 00 19
14000	CAEN		02 31 86 84 84
17000	LA ROCHELLE		05 46 41 80 81
20000	AJACCIO		04 95 20 25 81
20600	BASTIA	NOUVEAU	04 95 33 47 71
29200	BREST		02 98 80 62 14
31270	CUGNAUX		05 61 92 41 89
31600	MURET		05 61 56 84 41
31700	BLAGNAC		05 61 71 65 53
32000	AUCH		05 62 05 32 62
33110	LE BOUSCAT		05 57 22 05 97
33500	LIBOURNE		05 57 25 50 11
33600	PESSAC		05 57 02 05 49
33700	MERIGNAC		05 57 92 23 93
34000	MONTPELLIER		04 67 54 17 09
35400	ST MALO		02 23 18 18 23
35400	ST MALO		02 99 19 83 16
41000	VILLEBAROU		02 54 52 01 14
41350	VINEUIL		02 54 20 37 36
44600	ST NAZAIRE		02 40 53 83 76
53000	LAVAL		02 43 53 36 80
53000	LAVAL		02 43 68 30 76
58180	MARZY		03 86 61 35 16
59100	ROUBAIX		03 20 73 58 67
59500	DOUAI		03 27 71 60 70
59600	MAUBEUGE	NOUVEAU	03 27 65 32 14
60200	COMPIEGNE		03 44 40 48 97
61100	FLERS		02 33 64 39 44
62000	ARRAS		03 21 23 10 10
63000	CLERMONT-FERRAND		04 73 34 08 12
63000	CLERMONT-FERRAND		04 73 28 15 45
63200	MENETROM		04 73 38 13 77
71100	CHALONS-SUR-SAONE		03 85 93 45 08
75013	PARIS		01 47 07 33 00
75014	PARIS		01 45 42 80 69
83400	HYERES		04 94 65 30 58
92130	ISSY LES MOULINEAUX		01 46 44 46 04
93600	AULNAY SOUS BOIS		01 48 19 69 59
94130	NOGENT SUR MARNE		01 53 99 10 10

Difintel - Micro

01300	BELLEY	04 79 42 31 41
02300	CHAUNY	03 23 38 00 10
05200	EMBRUN	04 92 43 88 73
07200	AUBENAS	04 75 93 50 82
15000	AURILLAC	04 71 43 56 56
26100	ROMANS	04 75 72 78 34
30100	ALES	04 66 52 44 66
33000	BORDEAUX	05 56 79 05 52
33210	LANGON	08 70 79 00 33
34300	AGDE	04 67 21 32 71
40000	MONT DE MARSAN	05 58 45 06 08
40100	DAX	05 58 58 17 55
40230	ST VINCENT DE TYROSSE	05 58 77 29 31
41100	VENDOME	02 54 67 00 90
44110	CHATEAUBRIANT	02 40 81 19 89
47200	MARMANDE	05 53 20 49 15
74300	CLUSES	04 50 96 68 51
77130	MONTEREAU	01 64 32 08 72
77140	NEMOURS	01 64 45 54 58
77300	FONTAINEBLEAU	01 64 22 48 63
77500	CHELLES	01 64 21 55 44
82000	MONTAUBAN	05 63 92 13 13
93190	LIVRY GARGAN	01 43 30 24 25
94700	MAISON ALFORT	01 48 93 35 14
95880	ENGHEIN LES BAINS	01 34 17 10 88
97200	FORT de France	05 96 70 79 67
97300	CAYENNE	05 94 28 25 28

VIRTUA®

13090	AIX EN PROVENCE	04 42 21 11 87
13120	GARDANNE	04 42 22 76 80
13170	PORT DE BOUC	04 42 49 69 75
30133	LES ANGLES	04 90 84 02 45
83170	BRIGNOLES	04 94 69 17 01
84120	PERTUIS	04 90 79 96 36



JE CONSOLE

01000	BOURG EN BRESSE		04 74 22 42 96
10000	TROYES		03 25 40 16 02
21000	DIJON		03 80 30 11 12
21200	BEAUNE		03 80 22 02 02
39100	DOLE		08 70 50 25 69
39100	SARREBOURG		03 87 03 33 38
45500	GIEN		02 38 38 16 85
51000	CHALONS EN CHAMPAGNE		03 26 21 03 07
51200	EPERNAY		03 26 55 20 70
51300	VITRY LE FRANCOIS		03 26 73 73 70
52000	CHAUMONT		03 25 03 10 47
52100	ST DIZIER		03 25 06 45 66
54000	NANCY		03 83 36 64 22
54200	TOUL		03 83 63 11 78
54700	PONT A MOUSSON		03 83 81 29 88
55000	BAR LE DUC		03 29 79 20 90
55100	VERDUN		03 29 83 48 05
55200	COMMERCY		03 29 91 38 11
56100	LORIENT	NOUVEAU	02 97 21 34 35
57200	SARREGUEMINES		03 87 28 68 51
57500	ST AVOLD		03 87 92 40 97
57600	FORBACH		03 87 87 03 66
58200	COSNE COURS/LOIRE		03 86 26 64 58
63670	LE CENDRE		04 73 77 10 93
67000	STRASBOURG		03 88 35 53 09
67150	ERSTEIN		03 90 00 63 36
67500	HAGUENAU		03 88 93 24 98
67600	SELESTAT		03 88 92 97 10
68300	SAINT LOUIS		03 89 89 44 96
69400	VILLEFRANCHE		04 74 07 14 80
71000	MACON		03 85 39 04 08
71200	LE CREUSOT		03 85 55 10 56
76210	BOLBEC		02 35 39 07 17
77160	PROVINS		01 60 67 65 06
88000	EPINAL		03 29 35 50 51
88100	ST DIE		03 29 56 48 50
88200	REMIREMONT		03 29 62 10 37
88300	NEUFCHATEAU		03 29 06 09 14
92310	SEVRES	NOUVEAU	06 67 25 38 25
97320	ST LAURENT DU MARONI	NOUVEAU	05 94 34 86 88
97354	REMIRE-MONTJOLY	NOUVEAU	05 94 35 36 28

100% ROCK

GUITAR HERO III / ROCK BAND

HARD, POP OU CARRÉMENT PUNK, LE ROCK EST ON NE PEUT PLUS TENDANCE, QUE CE SOIT À LA RADIO OU SUR NOS CONSOLES DERNIÈRE GÉNÉRATION

Il fut un temps où, pour trouver du rock sur consoles, il fallait jouer à *KISS Psycho Circus* sur Dreamcast, *Revolution X* (Saturn, mis en musique par Aerosmith) ou *Rise of the Robots* et ses riffs « brianmayesques » à peine reconnaissables sur Megadrive. Des programmes pas vraiment classes, où le nom des artistes servait plus à faire vendre qu'à apporter une quelconque plus-value artistique ou ludique. Un long moment s'est ensuite écoulé avant que les premiers vrais jeux musicaux n'apparaissent. *Dance Dance Revolution*, *Guitar Freaks*, *Samba de Amigo* ou *Pop'n'Music*, tous ont connu un grand succès, associant des musiques entraînantes – souvent japon(i)aises – à des instruments en plastique plus ou moins fantaisistes. Rien de très rock and roll, en somme. Ça, c'était jusqu'à ce que Harmonix, un studio américain, ne se mêle à la bagarre pour démocratiser ce type de jeu aux États-Unis. Après quelques essais lui ayant permis d'élaborer une solide mécanique de jeu, Harmonix a lancé *Guitar Hero*, sa guitare sous licence et sa tracklist légendaire. Faux interprètes pour reprises de vrais standards du rock international, le succès fut immédiat : pour les Occidentaux, avoir l'impression de faire partie de Queen ou d'être le guitariste de David Bowie n'a pas de prix. Celui de Harmonix, consacré avec une suite à l'efficacité accrue, n'a pas été un problème pour MTV.

Depuis, la licence *Guitar Hero* est passée dans les mains de Neversoft, qui se prépare à sortir le troisième volet. Entre-temps, MTV et Harmonix ont annoncé *Rock Band*, évolution aussi inévitable qu'ultime du concept. Dans ce dernier, le guitariste est accompagné d'un bassiste, d'un batteur et d'un chanteur, chacun disposant de son instrument. Alors, que vous jouiez en solo, en groupe ou un peu des deux : vous n'échapperez pas à la vague rock qui s'apprête à déferler sur 360, Wii et PS3 !



Machines Xbox 360, PS3, PS2 et Wii **Éditeur** RedOctane
Développeur Neversoft **Sortie** Novembre 2007

GUITAR HERO III

DES CORDES VIRTUELLES, DES NOTES DE COULEUR, DES DOIGTS AGILES ET DU TALENT : TOUT POUR ÊTRE UNE STAR



Soyons honnêtes : c'est avec un brin de pessimisme que nous avons accueilli *Guitar Hero III*. De la date de son annonce à nos premiers accords sur la version quasi finale, il fut difficile de ne pas craindre le pire pour une licence « abandonnée » par son créateur, Harmonix. Surtout quand ce dernier part pour monter le groupe de musicos virtuels suprême, pari a priori plus aguicheur qu'un jeu de guitare, aussi bien fichu puisse-t-il être. Il ne faut pourtant qu'une cinématique d'intro fort réussie pour que ce nouveau *Guitar Hero* parvienne à rallumer le feu. Funky et inspirée du graphisme Gorillaz, elle préfigure un scénario plus élaboré que le simple voyage du précédent épisode. Au travers de courts dessins animés, on suivra le destin d'un groupe passant de l'ombre au firmament, avec tournées au Japon et autres contrats signés dans le sang.

On ne va pas vous gâcher la surprise, mais tout cela se révèle bien plus enlevé qu'on ne l'aurait cru. Il y a encore de la place pour faire quelque chose de plus interactif et « réaliste », mais on y arrive.

DU BON SON

Côté tracklist et licences, Activision a fait du très bon boulot. Moins hardcore que celle de *Guitar Hero II*, la sélection regroupe des formations ultra connues, des Rolling Stones à Kiss, en passant par The Killers ou Metallica. Les morceaux, toujours mélodiques ou presque (Slipknot et Slayer font un peu de bruit), sont parfaitement adaptés, et ce quel que soit le niveau de difficulté choisi. Cela semble couler de source, mais le travail est colossal, surtout quand on a l'habitude de modéliser des planches à roulettes. Moyen, dur ou expert, tout paraît bien calibré, à l'exception d'un combat final à en exploser sa guitare sur le coin de la télé.


ROCK CONCERT
OPENING ACTS WANTED
CONTRACT

DOSSIER

Peut-être un poil moins difficile que *GH II* (en termes de nombre de notes, pas de technicité), mais bien mieux réglé, *Guitar Hero III* fait très fort sur le son. Classique, la progression par série de cinq chansons s'enrichit toutefois de « boss » qu'il faut vaincre en duel pas vraiment régulier. En tout, trois affrontements vous attendent, Tom Morello (ex-Rage Against the Machine et Audioslave) et Slash (Guns N' Roses) et un dernier adversaire beaucoup moins sympathique.

Créés spécialement pour le jeu, les morceaux des deux gratteux feront pleurer de joie les mélomanes. Mais attention, pas question de se reposer, le Battle demande un maximum d'attention. Ce nouveau mode, jouable sur toutes les chansons en multi, vous propose d'affronter un autre joueur à coups de riffs et d'options ignobles. Bien jouer ne suffit pas : le Star Power ayant laissé place à des notes bien spéciales, il faut réussir ces enchaînements pour pouvoir déclencher

LA SÉLECTION REGROUPE **DES FORMATIONS ULTRA CONNUES**, DES ROLLING STONES À KISS EN PASSANT PAR THE KILLERS OU METALLICA



Le design des écrans entre les défis est aussi kitsch que très années 80, façon metal déguisé et maquillé…

GUITARISTE EN KIT

Visiblement, Nerversoft a écouté les demandes des fans : la Gibson Les Paul de *Guitar Hero III* fait moins de bruit, tient mieux dans les mains et peut se démonter, que ce soit le temps d'un transport ou pour changer de façade. Customisable à la main (un coup de peinture à maquette, pour se faire une version unique) ou via les prochaines façades vendues par Activision – prévoyez entre dix et vingt euros, probablement – la guitare se montre aussi plus mobile. Plus rien ne vous retiendra devant la télé, et vous pouvez oublier les cuisses mâchées par le câble de l'Xplorer 360 !









KAI HUANG

PRÉSIDENT ET COFONDATEUR DE REDOCTANE

Bonjour, pouvez-vous nous faire un historique de RedOctane pour commencer ?
Nous avons débuté dans le jeu en 1999, en proposant des services online de vente de jeux. Par la suite, c'est vers les accessoires pour des jeux musicaux en Asie que nous nous sommes tournés, pour des titres comme *Dance Dance Revolution*, *Drumania* et *Guitar Freaks*. Il devenait évident que ce genre méritait qu'on s'y intéresse plus pour attirer un public occidental. Suite à *In the Groove* (un jeu de danse anecdotique sorti uniquement aux États-Unis), l'idée de *Guitar Hero* a germé.

Et pourquoi la guitare ? Pourquoi le rock ?
Parce qu'ils sont indissociables de notre point de vue ! Pour adapter le principe des jeux musicaux à l'Europe et aux États-Unis, il fallait impérativement un genre musical qui leur plaise. Le rock s'est donc imposé naturellement, tout comme la guitare comme accessoire qui est l'instrument-clé pour cette musique.

***Guitar Hero III*, c'est le volet ultime ou juste une évolution du concept ?**
C'est simple : pensez à *Guitar Hero III* comme celui qui réunit tout ce que les fans ont toujours aimé dans la série, en plus riche et meilleur encore ! Pour preuve, outre les nouveaux modes de jeu en multi, la guitare customisable et les deux chansons choisies pour chaque territoire, Slash a même composé une chanson originale spécialement pour le jeu !

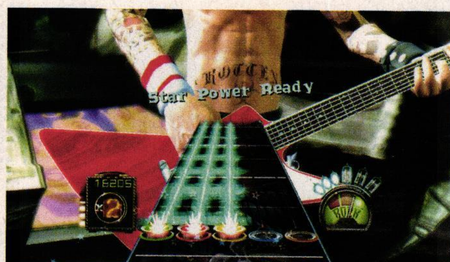
***Rock Band* et *Guitar Hero* : même combat pour les charts ?**
Il ne fait aucun doute que *Rock Band* sera un bon jeu. Il ne prend simplement pas la même optique que nous. Quelque part aussi, il me semble un peu plus compliqué à prendre en main. Notre titre s'adresse à tous les types de joueurs : les casual et les hardcore gamers, avec cette volonté de laisser tout le monde s'y amuser et les meilleurs y exceller. *Rock Band* m'apparaît plus élitiste en un sens. Par exemple, ma mère joue à mes jeux, mais je ne suis pas certain qu'elle tente *Rock Band* (rires) !

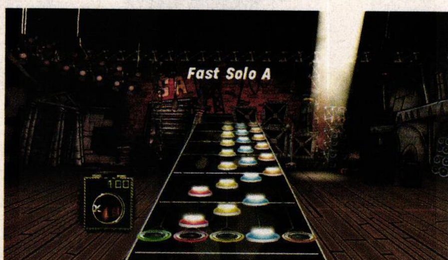


Chaque guitariste dispose de deux costumes à la base, mais il est évidemment possible d'acheter quelques tenues fantaisistes en allant faire un tour dans le magasin.

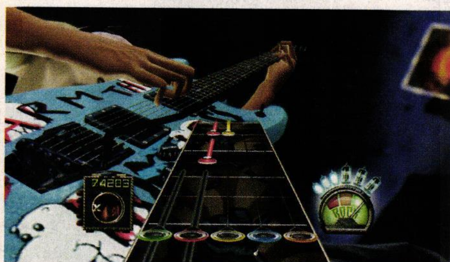


DOSSIER





■ *One* de Metallica : entraînement exigé pour l'une des dernières chansons du jeu.



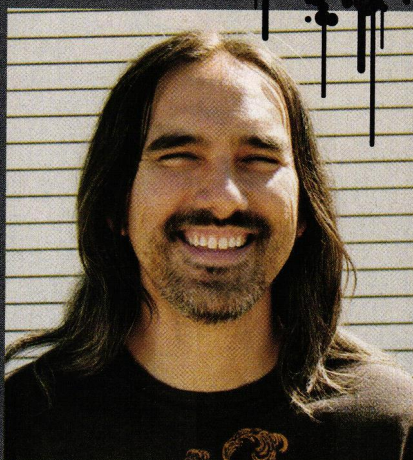
■ La superbe gratte « custom » de Tom Morello est bien sûr au rendez-vous.

un pouvoir (via un lever de guitare) plus ou moins gênant pour l'adversaire. Niveau de difficulté augmenté d'un cran, corde cassée, médiator bloqué, inversion totale des notes ou clignotements énervants, tout est bon pour remporter la mise. Assez démentiel, le Battle fonctionne très bien au sein du scénario, un peu moins entre amis. À niveau de difficulté égal et élevé, le fait de ne pas avoir le bon bonus peut vous faire perdre instantanément. Et si un des joueurs se met en facile ou moyen, le fait qu'il parvienne à les récupérer sans trop de difficulté peut totalement déséquilibrer l'affrontement. Le bonus est sympathique, mais on préférera les modes classiques, plus justes.

PLUS DE TOUT

Toujours rémunéré en fonction de vos résultats, vous disposez d'une boutique qui déborde de contenu, de la gratte au perso supplémentaires. C'est ici que vous débloquerez les vidéos des stars enregistrant en studio ou les morceaux dédiés à chaque pays. Superbus et Naast pour la France, Kaiser Chiefs pour l'Angleterre... Le choix des morceaux français peut paraître surprenant, voire décevant, mais la playlist de base est assez bonne pour que l'on puisse accueillir un peu de variété sans faire la moue. Et puis, la soupe, ça fait grandir paraît-il.

Quoi qu'il en soit, *Guitar Hero III* ne devrait pas manquer de contenu, d'autant qu'il ne serait pas étonnant de voir plus de chansons arriver



ALAN FLORÈS

DESIGNER PRINCIPAL CHEZ NEVERSOFT

Tout d'abord, pouvez-vous nous dire combien de personnes composent l'équipe ?

Elle est relativement réduite, puisque nous sommes une trentaine. Pour ma part, je viens de la team des *Tony Hawk*, où j'ai dirigé le département design sur six épisodes.

Et reprendre ainsi la licence *Guitar Hero* est quelque chose de facile ?

À vrai dire, on est évidemment un peu anxieux, on ne veut surtout pas devenir ceux qui ont ruiné *Guitar Hero*... Mais nous sommes habitués à faire des titres de qualité en peu de temps. C'est un challenge de taille c'est vrai, mais nous faisons tout pour le réussir.

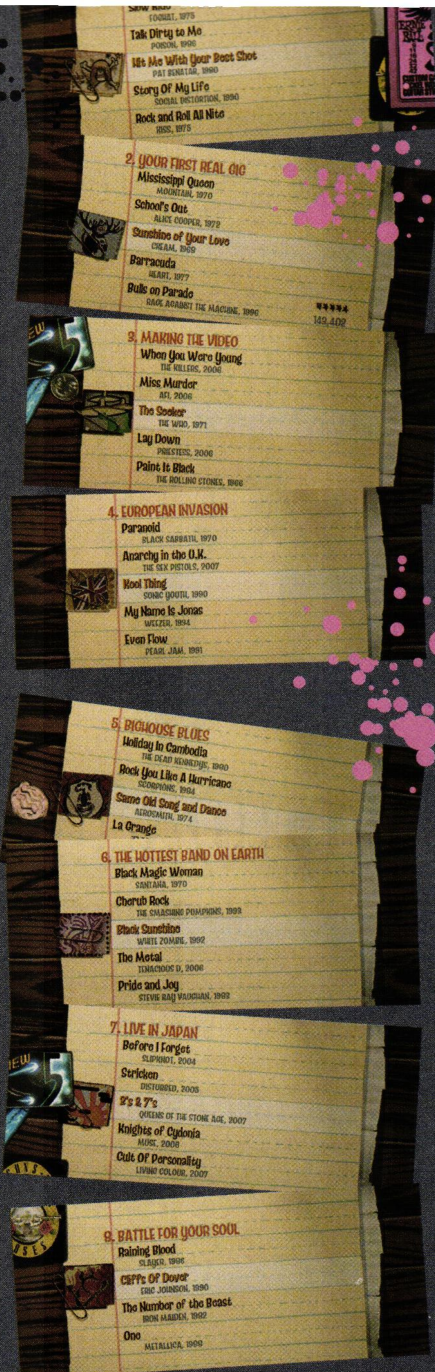
Arrivé au troisième épisode, est-il encore possible d'apporter du neuf, un second, troisième souffle ?

Dans les grandes lignes, au niveau jouabilité, les bases ont été conservées. En revanche, ce qui a changé dans un premier temps, c'est l'aspect visuel. Aujourd'hui, le jeu fait vraiment new gen, cela grâce au moteur graphique de Neversoft utilisé dans les *Tony Hawk*. Ensuite, il y a bien plus de modes de jeu qu'avant, notamment en multi en ligne avec les face-off, pro-face-off battle et le coop'. Coopération qui fonctionne d'ailleurs aussi en offline pour le mode Carrière.

Slash et Tom Morello sont des boss à battre. D'où est venue cette inspiration de confrontations ?

D'un film : *Crossroads* [NDLR : des années 80, mais les solos sont intemporels !] avec Ralph Macchio de *Karate Kid*. Il y interprète un guitariste qui signe un pacte avec le Malin pour mieux jouer et se retrouve à faire un duel mémorable avec Steve Vai ! L'idée d'amener le joueur à se mesurer contre des légendes est donc venue tout simplement de là.

Comment voyez-vous la compétition avec *Rock Band* ? Il y a assez de place pour chacun ?



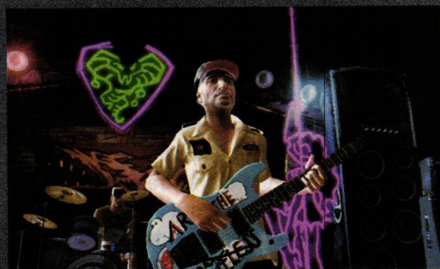
Oui, complètement, je pense que chacun trouvera sa place, son public. Idem pour les morceaux de l'un et l'autre, et leur approche. Nous nous sommes, bien entendu, surtout focalisés sur les titres qui mettent plus en avant la guitare, tandis que *Rock Band* est certainement plus axé sur la notion de jouer en groupe. Les deux jeux sont différents, mais l'essentiel est qu'il y aura plus de rock que jamais sur lequel s'affronter !

Et pour finir, le futur de *Guitar Hero* de votre point de vue ?

Il y a encore pas mal de choses à explorer, découvrir et faire partager. À mon sens, pour l'instant vous n'avez vu que le haut de l'iceberg. Comme en ce qui concerne les genres musicaux, le jazz, la country et le blues peuvent eux aussi un jour devenir les supports de moments extraordinaires. Nous, nous sommes prêts à placer des notes sur des chansons fabuleuses à jouer jusqu'à la fin des temps !

LÉGENDES D'UN SOIR

Vendus comme une nouveauté essentielle de ce *Guitar Hero III*, les boss se contentent finalement d'apparitions assez limitées. Placés à quelques moments clés de votre progression, ils vous proposent une découverte en douceur du mode Battle. Pas bien durs à déstabiliser, Tom Morello et Slash deviennent ensuite jouables. L'ultime adversaire du jeu, en revanche, se montre nettement moins coopératif !







dans le futur, via le Xbox Live ou le PlayStation Store. On espère que les prix resteront sages. Techniquement, le constat est quasi le même : l'amélioration est nette, mais on part sur les mêmes bases. Les sept « salles » de concert regorgent de détails, le public est plus vivant et les musiciens ont gagné en polygones, mais on reste dans un style cartoon, volontairement exagéré. De toute façon, en plein jeu, qui se soucie de ce qui se passe à côté du manche ? Ce n'est pas l'affichage du score et du Star Power, un peu relooké, qui modifiera la donne.

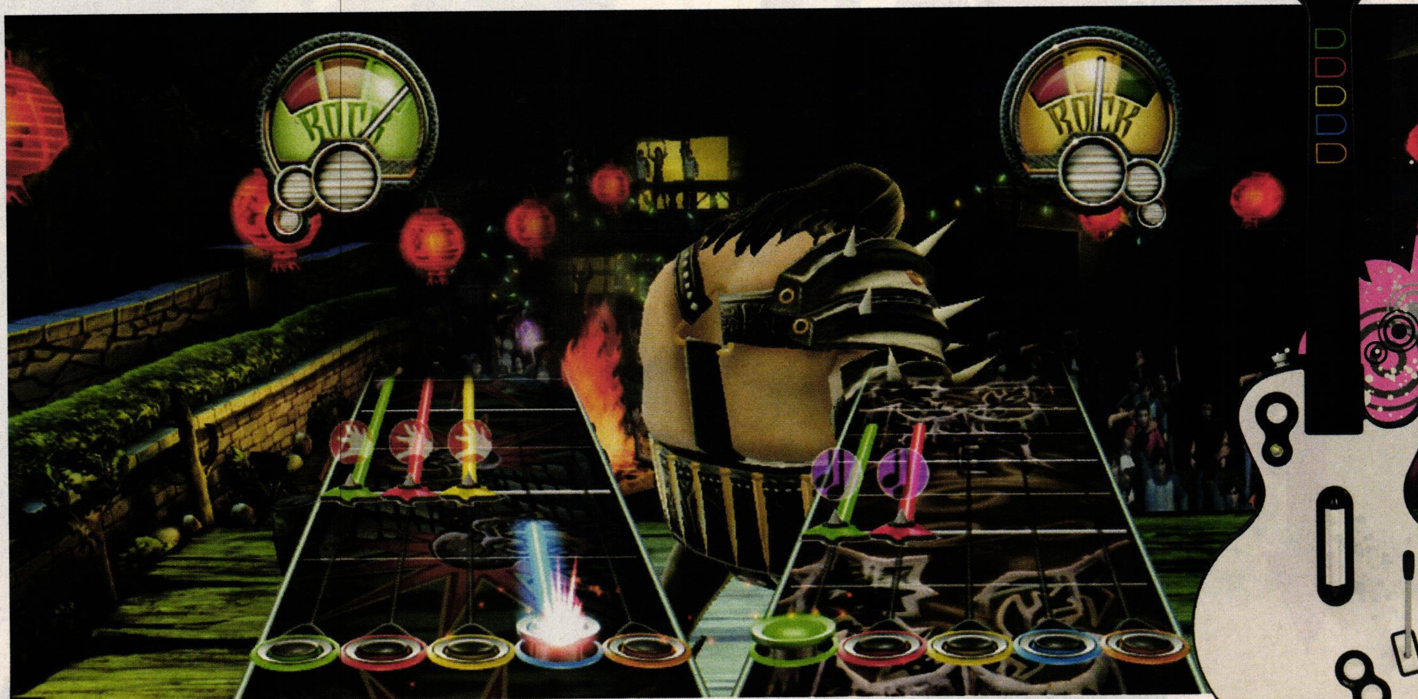
LE PLASTIQUE, C'EST FANTASTIQUE

Enfin, l'instrument ou plutôt les instruments, *GH III* étant prévu sur 360, PS3, Wii et PS2. Si nous n'avons pas encore vu la version PS3, différente en design mais probablement pas en fonctionnalités, les autres modèles nous ont semblé très soigneusement conçus.

LA PLAYLIST DE BASE EST ASSEZ BONNE POUR QUE L'ON PUISSE **ACCUEILLIR UN PEU DE VARIÉTÉ** SANS FAIRE LA MOUE

Touches et boutons ont bénéficié d'un soin particulier : tout répond très bien. Neversoft a remis les boutons Start et Select (disparus sur la Xplorer 360), permettant de déclencher plus facilement le Star Power. Le médiator, quant à lui, se montre plus doux qu'autrefois. Souple et bourré de ressort, il ne « clique » pourtant plus, ce qui devrait ravir les oreilles irritables.

Enfin, et c'est probablement le plus important, le câble a disparu ! Gênant sur la version 360, il ne vient plus mâcher la cuisse après une heure de jeu. Déstabilisante au début, son absence devient miraculeuse après quelques morceaux. La liberté n'a pas de prix ! Notez que le modèle Wii contient un espace pour la Wiimote. Est-ce une ruse pour économiser le coût de la technologie permettant de déclencher le Star Power ou peut-on s'attendre à une exploitation de la fonction gyroscopique de la manette ? Dieu seul le sait. Enfin, pour les nomades comme pour les amateurs de tuning, il est possible de démonter la guitare, que ce soit pour la ranger dans un sac ou pour retirer sa façade et la remplacer par un modèle plus original. L'accessoire ultime ? On s'en rapproche. Pour ceux qui en veulent toujours plus, il reste une solution : passer de la guitare à la batterie, ou à la guitare + batterie + basse + chant. Cette solution, c'est le *Rock Band* d'Harmonix.



Parfois, les pouvoirs en Battle arrivent en masse et les conséquences tragiques pour l'adversaire avec.

Machines Xbox 360, PS3, Wii, PS2 **Éditeur** Electronic Arts
Développeur Harmonix **Sortie** Début 2008

ROCK BAND

UN CHANTEUR, UN GUITARISTE, UN BASSISTE ET UN BATTEUR. PRÊT POUR FAIRE DU GROS SON ?

En écho à un désir de réaliser un jeu musical de batterie, et principalement en retour à un public qui souhaite faire plus que simplement laisser courir ses doigts en rythme sur des riffs de gratte, Harmonix, le créateur de la série des *Guitar Hero* a vu loin, plus grand, plus communautaire. Et, soyons clairs, soyons rock à fond : quoi de plus furieusement jouissif que de créer, monter entièrement son propre groupe ?

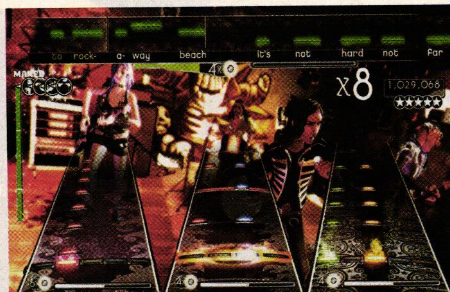
Pour jouer le jeu donc, c'est un ensemble musical complet que Harmonix en bon producteur associé à la chaîne musicale MTV et le maître d'orchestre EA ont mis sur pied. Du moins autant que la technique et l'adaptabilité à un jeu vidéo le permettent aujourd'hui. Pour le synthé de Jean-Michel Jarre, on verra dans quelques années, idem pour l'harmonica façon Willie Nelson, l'accessoire aspirant la salive en continu n'étant pas d'actualité... Ce qui l'est, c'est le groupe et ses membres hyper motivés, dressés pour devenir des bêtes de scène, et équipés dans chacune de leur spécialité. Le chanteur, le guitariste, le bassiste et le batteur vont ainsi avoir l'instrument de leur discipline à maîtriser, et pas n'importe lequel.

Manager de groupe qui sait s'entourer, *Rock Band* a signé, en plus d'une liste d'artistes et de morceaux en versions originales, certaines des plus grandes marques d'instruments qui





Là, tout le groupe joue à l'unisson et du coup les multiplicateurs s'emballent !



Pour le chant, la hauteur des traits indique celle des notes à faire.

HARMONIX, LE CRÉATEUR DE LA SÉRIE DES GUITAR HERO, A VU LOIN, PLUS GRAND, PLUS COMMUNAUTAIRE. QUOI DE PLUS JOUISSIF QUE DE MONTER SON GROUPE ?

soient : Fender, BOSS, Roland. Trois noms qui parlent à tous ceux qui ont vu un vrai musicien manipuler son instrument. Si pour les deux derniers le partenariat n'indique pas encore à quel objet du désir de rock star ils ont participé, Fender et sa légendaire Stratocaster sont, eux, officialisés pour faire péter les décibels ! Lennon, Clapton, Knopfler, Hendrix sont passés par là, alors pourquoi ne pas suivre leur voie, ou plutôt leurs partitions ! Mais avant de se lancer, de se réunir à quatre pour taper le bœuf le plus incroyable qui soit dans son salon transformé en studio d'enregistrement ou en ligne, il faut sacrifier à la légende rock et commencer par privilégier l'apparence avant la performance.

COSTUMES DE SCÈNE DÉCENTS

À l'instar de la première vraie star mondiale du genre, *Guitar Hero*, les persos de *Rock Band* vont évidemment tous pouvoir adopter un look qui déchire, avant même que la moindre note fausse ou bonne soit sortie de leur instrument. À ceci près que pour



Visuellement, c'est déjà un cran au-dessus de *Guitar Hero III* au niveau des animations et des filtres d'image.

DANS L'AIR DU TEMPS

1960
Rolling Stones : Gimme Shelter

1970
The Who : Won't Get Fooled Again
Mountain : Mississippi Queen*
David Bowie : Suffragette City
Black Sabbath : Paranoid*
Blue Oyster Cult : Don't Fear the Reaper
The Ramones : Blitzkrieg Bop
Deep Purple : Highway Star

1980
Rush : Tom Sawyer*
Bon Jovi : Wanted Dead or Alive
The Clash : Should I Stay or Should I Go
Faith No More : Epic

1990
Foo Fighters : Learn to Fly
Metallica : Enter Sandman
Nirvana : In Bloom
Stone Temple Pilots : Vasoline
Weezer : Say It Ain't So
Smashing Pumpkins : Cherub Rock
Radiohead : Creep
Beastie Boys : Sabotage

2008
The Hives : Main Offender
Queens of the Stone Age : Go With the Flow
The Strokes : Reptilia
Jet : Are You Gonna Be My Girl
OK Go : Here it Goes Again
Nine Inch Nails : The Hand That Feeds

*Indique une reprise et non la version originale.



Chacun est libre de choisir son niveau de difficulté avant chaque chanson.

AU DOIGT ET À LA BAGUETTE !

Comme pour le chant et la gratte, les batteurs peuvent aussi s'affronter lors de duels enflammés. Relativement classique, la confrontation dure tant que la jauge d'influence n'a pas encore penché vers l'un ou l'autre des compétiteurs. Seule inconnue : les solos étant en improvisation totale, comment sont calculés les points pour départager les deux acharnés de la baguette ?



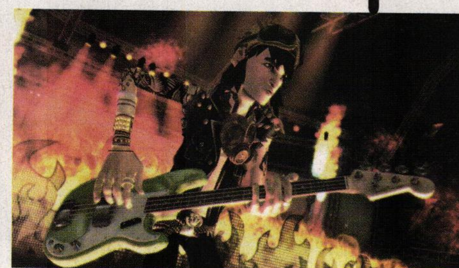
Le voilà : le seul, l'unique, le pivot du groupe, le batteur et son solo totalement libre.



Pour s'aider, on peut régler le volume de la voix originale du chanteur qui passe en play-back.



Goth, métalleux, punk ou rocker classique, tous les styles sont disponibles.



Le style des persos est assez cartoon comme celui de *Guitar Hero*, mais en plus travaillé encore.

le quatuor de la mort, il est possible de créer son poulain pour en faire l'icône d'une génération, d'un point de vue physique et vestimentaire dans un premier temps.

Pas là pour faire de la figuration et s'égarer des heures durant dans des menus indigestes de personnalisation, le créateur de perso propose directement plusieurs modèles types pour chaque étape importante. Le sexe, la corpulence, la forme générale du visage, les coupes de cheveux, à vous de trouver le bon mix pour faire de votre avatar celui ou celle qui va immédiatement captiver tous les regards.

Mieux, afin de rendre les performances scéniques encore plus travaillées, on peut carrément déterminer des mouvements personnels pour, par exemple, se la raconter sévère au beau milieu d'un solo de batterie en faisant tourner ses baguettes avec headbanging en sus ! Rien n'étant gratos, même dans le monde des zicos, c'est inévitablement grâce aux recettes, gagnées à chaque représentation, que l'on se procure ces accessoires de style indispensables.

FINI DE FAIRE LES MALINS À SE RELUQUER LE TORSE TATOUÉ ET LA JUPETTE ÉCOSSAISE AVEC BAS RÉSILLE : **IL VA FALLOIR ALLER AU CHARBON ET JOUER ENSEMBLE**

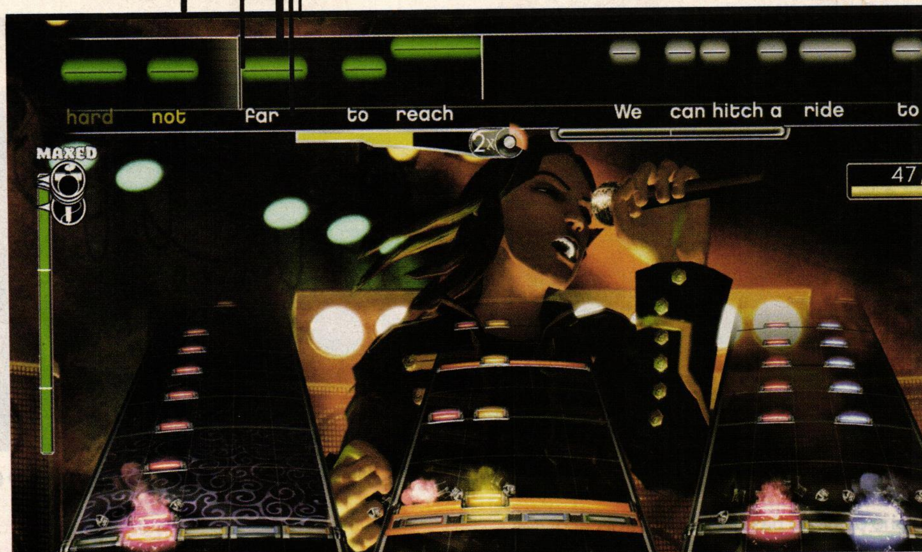
LES VOIES À SUIVRE

Fini de faire les malins à se reluquer le torse tatoué et la jupette écossaise avec bas résille arachnoïdes pour les moins discrets : il va falloir aller au charbon et jouer ensemble ! Et là, c'est humain, on se demande comment pouvoir se mettre en avant, lire correctement sa partition et entendre ses notes, alors qu'il y a trois autres aspirants à la gloire qui ont les mêmes envies légitimes ? Le bon son à plusieurs, l'accord parfait peut exister, Harmonix l'a pensé et l'a parfaitement intégré justement et sans léser quiconque.

Profitant tout naturellement de son expérience sur *Guitar Hero*, pour la guitare, la basse et la batterie, des successions de couleurs correspondant aux touches sur chaque instrument défilent dans des couloirs. Vitesse, nombre et types d'accords étant bien entendu totalement différents suivant

la difficulté choisie entre Facile, Moyen, Difficile et Expert. Quant à ceux qui veulent faire entendre leur organe vocal aux oreilles du monde, la partie supérieure de l'écran leur est tout entière réservée, via un emplacement à l'horizontale où les textes défilent à la *Singstar* avec un indicateur pour la durée, pour savoir combien de temps il faut poser sa voix sur chaque parole. Sauf qu'ici il n'est absolument pas question de faire du yaourt en meuglant de l'approximatif, car le soft distingue les prestations de braillards de celles des divas... Les gratteux, eux, n'ont pas à s'inquiéter outre mesure, s'ils ont en tête et dans les doigts celles de *Guitar Hero*, l'air est connu : la prise en main est identique, même si les touches de la Stratocaster sont pour l'instant moins bien séparées, donc plus difficilement accessibles, que chez la concurrence.

À contre-pied en revanche, à l'essai devant un public poli à la Games Convention, vouloir se mettre d'emblée à singer Phil Collins à la batterie dès les premiers essais est un doux rêve, ou une violente prise de conscience de la courbe d'apprentissage, au choix... Dans l'absolu, le principe est calqué sur celui des guitaristes : les notes de couleur s'enchaînent, le but étant alors d'être synchrone en donnant de la baguette sur les plateaux de l'instrument. Sauf que lorsqu'un trait horizontal orange apparaît, c'est la panique ! Associée à la pédale au pied, cette nouvelle indication tient en fait le rôle de la cinquième note et arrive parfois en plein milieu d'une succession déjà compliquée. Car oui, n'en déplaise aux trois autres, par sa nouveauté et sa jouabilité (heureusement) samplée sur celle d'une vraie, la batterie est l'instrument le plus difficile à maîtriser, certainement le plus jouissif aussi, clairement le plus libertaire.



Des points bonus peuvent être gagnés en se mettant le public dans la poche.

CACOPHONIE OU HARMONIE ?

Chacun son rôle, maintenant il faut le tenir, et tous ensemble si possible. Car après tout, s'il ne s'agissait que de jouer chacun de son côté sur la même scène, *Rock Band* ne serait ni plus ni moins qu'un mauvais play-back reprenant à son compte les expériences musicales présentes chez d'autres, batterie exclue s'entend.

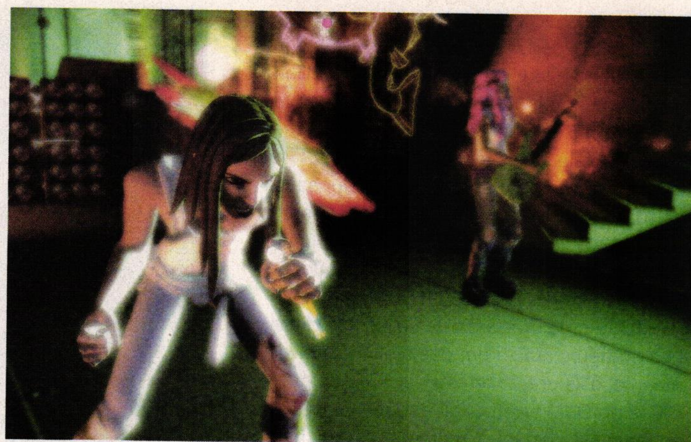
La coopération, l'entente du groupe, jouer de concert et être solidaires dans les baisses de rythme, voilà le ton inédit donné par le titre d'Harmonix ! Au-delà des passages où chacun peut forcément augmenter son score individuel en fonction de son talent à l'instrument, une jauge que l'on pourrait qualifier d'harmonie de l'ensemble intervient à certains moments des morceaux. Lors de ces instants à partager, les Unison Phrases, chacun à tour de rôle est tenu d'assurer sa partie au mieux pour clairement exploser le score général. Malin, pour éviter un bide général, donc une sortie de scène anticipée, si par exemple le batteur (pourtant le plus classe et le moins feignant sur son tabouret, rappelons-le) est pris


Qu'importe l'instrument, le sexe ou même la couleur de cheveux : chacun aura son moment de gloire !





À Leipzig, EA avait organisé des concerts pour tous, même les amateurs…



Dommage que l'on ne puisse pas enregistrer ses prestations en vidéo…

d'une dyslexie passagère, ses trois acolytes pourront prendre le relais pour jouer comme jamais et rattraper ses bourdes !

À l'inverse, au moment si précieux et égoïste des solos de chacun, plus question de faire front ensemble, c'est la performance individuelle qui compte avant tout pour pouvoir ensuite se vanter de porter le groupe à bout de bras, ou de baguettes… Justement, alors que pour le chant et les grattes, les solos reviennent à interpréter des passages pensés pour briller mais qui sont imposés, le batteur, lui, se distingue encore. En effet, il est le seul à disposer ainsi de plages de liberté totale où seules son inventivité, sa fougue, et un minimum de tempo pas trop grossier à marteler peuvent s'exprimer sans contraintes. Le privilège de cette classe ultime et naturelle que tous lui envient ?

À L'HEURE DES RÉPÉTITIONS, MALGRÉ LEURS REGISTRES DIFFÉRENTS, **ROCK BAND ET GUITAR HERO III DONNENT DÉJÀ LE TON JUSTE POUR JOUER À ÊTRE UNE ROCK STAR**

PRIX D'ENTRÉE DU TICKET…

Sur la tracklist pour le moment officialisée, les accessoires parfaitement indispensables et l'intelligence de la jouabilité de concert à quatre, c'est une évidence : les places pour le *Rock Band* d'Electronic Arts vont s'arracher. Oui, mais à combien ? Car en dehors de rumeurs outre-Atlantique d'un pack regroupant tous les instruments et le jeu pour environ 190 dollars (env. 137 euros), aucun indice de tarifs pour ce bundle massif ou d'autres dédiés à chaque musicien n'est officiellement et clairement lâché… La seule fausse note connue à ce jour, mais qui donne bien évidemment à penser ; surtout qu'avec l'incompatibilité des grattes de *Guitar Hero*, il va falloir réellement investir quoi qu'il arrive.

Et pour assurer une fin d'année et un début 2008 à une cadence encore plus emportée, les futures compositions du jeu musical s'annoncent plus qu'entraînantes, voire électrisantes. À l'heure des répétitions, malgré leurs registres différents, *Rock Band* et *Guitar Hero III* donnent déjà le ton juste pour jouer à être une rock star !



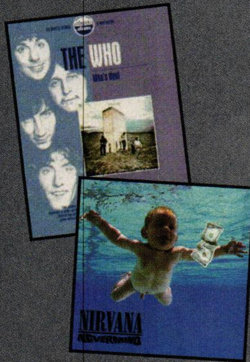
Tous les modes de jeu ne permettent pas de choisir les niveaux de difficulté, comme lors de certains duels avec le même instrument.

ALBUMS COMPLETS

En plus de la quarantaine de titres disponibles, Harmonix innove en matière de contenu additionnel pour un jeu musical : le téléchargement d'albums entiers ! Sur le Market Place et le PlayStation Network, les deux premiers à être proposés sont des légendes passées mais toujours vivantes dans les esprits, à savoir Nirvana et The Who. Aucun prix n'a encore été fixé, toutefois il serait bien vu pour EA de s'aligner sur les tarifs des packs de chansons de *Guitar Hero*... Ultime requête des habitués du téléchargement de tracklist : pouvoir écouter les morceaux sans être obligé de les jouer !

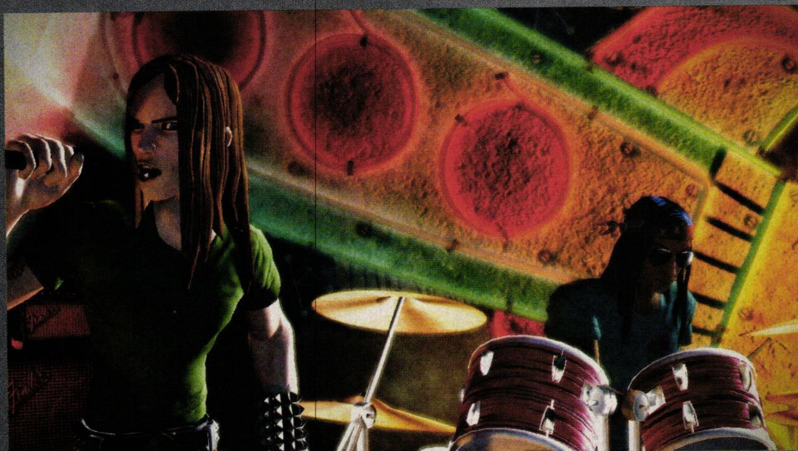
THE WHO : WHO'S NEXT

1. Baba O'Riley
2. Bargain
3. Love Ain't for Keepin'
4. My Wife (Entwistle)
5. The Song is Over
6. Getting in Tune
7. Going Movile
8. Behind Blue Eyes
9. Won't Get Fooled Again



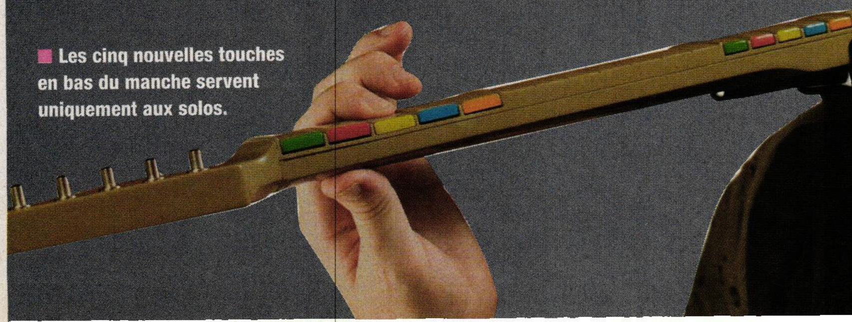
NIRVANA : NEVERMIND

1. Smells Like Teen Spirit
2. In Bloom
3. Come As You Are
4. Breed
5. Lithium
6. Polly
7. Territorial Pissings
8. Drain You
9. Lounge Act
10. Stay Away
11. On A Plain
12. Something in The Way



Moins mécaniques que dans *Guitar Hero*, les attitudes scéniques font plus réalistes.





Les cinq nouvelles touches en bas du manche servent uniquement aux solos.



Le micro servira aussi à battre la mesure.

HIDEO KOJIMA

L'HOMME À LA BASE DE L'ÂME DE TOUTE LA SÉRIE METAL GEAR, HIDEO KOJIMA, S'EST LIVRÉ LORS D'UN ENTRETIEN EXCLUSIF À LA GAMES CONVENTION DE LEIPZIG

Qu'est-ce qui vous a amené aux jeux vidéo ?
Ça remonte à loin. D'abord, sachez que j'ai toujours été très intéressé par les romans et les films. Au point d'ailleurs que je réalisais déjà à l'époque des essais et que j'envisageais sérieusement de poursuivre dans cette voie. Et puis, lors de mes études universitaires, il y a eu une rencontre décisive, primordiale, avec la Famicom (NDLR : la NES). C'est à ce moment-là que je me suis dit que les jeux étaient un média extraordinaire ! Un média qui permet de créer du fun, tout simplement. Voilà, de manière générale, comment tout a commencé pour moi, comment s'est déroulé mon premier contact avec le monde du jeu, pour ne plus jamais le quitter.

Un premier contact qui a engendré une relation fidèle avec Konami...
Tout à fait. C'est la première société, et la seule, que j'ai intégrée il y a un peu plus de vingt ans. Ce qui m'y a amené est d'ailleurs plus simple qu'on pourrait croire, et assez amusant. Le fait est, qu'à l'époque, Konami était basé à Kobe, tandis que les autres studios, eux, avaient leurs quartiers à Tokyo ou Osaka. Du coup, pour moi, mon choix s'est fait en fonction de la proximité des studios par rapport à mon domicile. Mais pas seulement. D'un point de vue plus gamer, Konami faisait partie des développeurs de jeux d'arcade les plus originaux, comme *Track & Field*. Qu'il s'agisse de game design pur ou graphiquement, leurs titres étaient déjà au-dessus du lot. C'est donc de cette façon que l'esprit Konami s'est peu à peu emparé de moi...

Passons de l'état d'esprit à celui des lieux maintenant. La PS3 et la Xbox 360 sont très puissantes. En tant que





UN C.V. D'ENFER

1986

Hideo Kojima intègre la division Home Computer de Konami pour l'ordinateur MSX. Ses lacunes en programmation sont alors un frein...

1987

Metal Gear sort sur MSX2 et connaît un succès critique presque partout dans le monde, sauf aux États-Unis, qui n'y joueront qu'en version NES.

1999

Première version entièrement en 3D sur PlayStation, *Metal Gear Solid* est cette fois-ci un référent mondial ! Le début d'une reconnaissance.

2002

Changement de support, constance de l'excellence : PS2 et *MGS 2: Sons of Liberty* rassemblent. Sauf peut-être concernant Raiden...

2008

Le dernier volet dirigé par Kojima, *MGS 4: Guns of the Patriots* est LE jeu attendu par tous les gamers PS3. Et ceux sur Xbox 360 ?...



Metal Gear Solid



Metal Gear Solid 2



créatif, qu'est-ce que cela a changé pour vous ?
En revenant quelque temps en arrière, tout ce qui importait concernait le game design. En gros, établir les règles du jeu, lui donner forme pour qu'il soit le plus fun possible, point final. Aujourd'hui, avec cette nouvelle génération, ce facteur est bien entendu toujours au centre des préoccupations, mais les ambiances sonores et visuelles ont pris nettement plus d'importance qu'avant pour le ressenti général. À mon sens, en ma qualité de game designer, j'essaie ainsi d'équilibrer tous ces facteurs pour créer une harmonie. De capturer au plus près ce qui va captiver le joueur. Pour y parvenir, j'essaie d'avoir le même regard que lui. Car, au final, sorti de toutes ces préoccupations techniques ou non, ce qui l'emporte c'est l'expérience de jeu. Évidemment, j'ai pris tout cela en compte pour *MGS 4*.

Puisqu'on aborde le cœur du sujet, cela ne vous malmène pas un peu de vous dire que vous supervisez le dernier ?
À vrai dire, pas vraiment. À cela plusieurs raisons. D'abord, parce que *MGS 4* va réunir toute une galerie de portraits propre au monde de la série. Les personnages les plus connus et charismatiques s'entend. Un plaisir aussi rare qu'intense en somme. Ils seront tous là, pour ce qu'on pourrait presque qualifier de gigantesque fête d'adieu. Enfin, d'adieu à l'univers *Metal Gear Solid* tel que je l'ai créé, avec ses personnages et ses histoires, car dans le futur il n'est pas impossible que *Metal Gear* revienne sous une autre forme. Quoi qu'il en soit, la saga *MGS* telle que tout le monde la connaît s'achève avec ce quatrième épisode.

Aucun regret, ni peine d'ailleurs ? Vous n'avez pas l'impression de « perdre » un enfant ?
En ce qui me concerne, il n'est en aucun cas question d'une séparation définitive. En poussant l'analogie du rapport parent-enfant, ce sera plus parlant. Si l'on considère que *Metal Gear Solid* est mon enfant, il est évident qu'il grandit, évolue, s'émancipe, bref qu'il vive sa propre vie. À terme, il arrivera inévitablement un temps où il quittera le cocon familial. En tant que père, tout ce qui m'importe est son bien-être. C'est pour ma part,

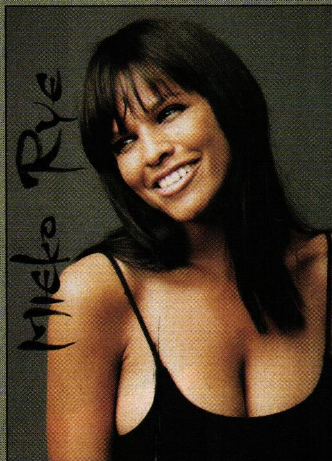
« DANS LE FUTUR, IL N'EST PAS IMPOSSIBLE QUE METAL GEAR REVIENNE SOUS UNE AUTRE FORME. QUOI QU'IL EN SOIT, LA SAGA MGS TELLE QUE TOUT LE MONDE LA CONNAÎT S'ACHÈVE AVEC CE QUATRIÈME ÉPISODE »

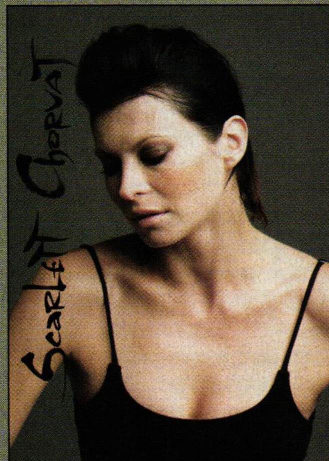
BEAUTÉS FATALES ET ANIMALES !

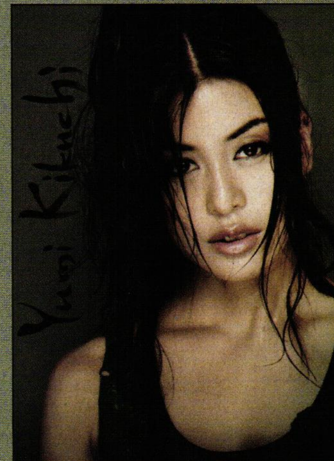
TOUS LES BOSS DE MGS 4 EN PLEINE ET BELLE(S) FORME(S)

Lorsqu'il évoque la « réunion de famille » de *Guns of the Patriots*, Hideo Kojima va jusqu'au clin d'œil appuyé qui ferait même lever le sourcil à un borgne... Ainsi, en ce qui concerne les quatre boss du dernier volet dévoilés à la Game Convention de Leipzig en août dernier, on ne peut s'empêcher de trouver, d'espérer du moins, un lien avec ceux du premier *MGS*. En effet, leurs noms de code (Screaming Mantis, Laughing Octopus, Raging Raven, Crying Wolf) se rapprochent étrangement des Psycho Mantis, Decoy Octopus, Vulcan Raven et Sniper Wolf d'autrefois... Plus loin, le quatuor de la mort exclusivement féminin, et humain à la base, a subi des transformations encore inconnues pour devenir ces machines de guerre à formes animales. Enfin, pour incarner chaque membre de cette unité nommée Beauty and the Beast, l'équipe de développement a fait appel à un bataillon de mannequins internationaux. Déjà belles et inquiétantes pour certaines au naturel...









un devoir même. Je souhaite simplement veiller sur lui, avec amour et attention afin qu'il se développe au mieux en faisant ce dont il a envie. C'est aujourd'hui mon sentiment profond, à l'opposé d'une quelconque tristesse ou amertume donc.

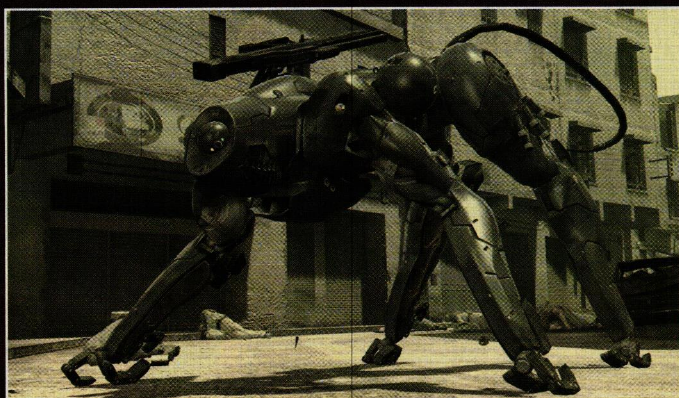
C'est un fait, les développeurs de jeux ne sont jamais pleinement satisfaits. Trop de perfectionnisme sans doute... C'est votre cas ?
Je suis bien obligé d'avouer que je me reconnais dans cette catégorie (rires). Pour tout vous dire, dans le cas de *MGS 4*, je n'ai réellement pu intégrer que le tiers de mes idées de départ ! C'est dire. Soyons clairs, ce n'est absolument pas une frustration, bien au contraire : à chaque jeu terminé je ressens une véritable satisfaction. Toujours est-il que l'objectif ultime que je cherche à atteindre est clairement bien au-delà du résultat à la fin du développement. C'est un moteur fabuleux pour moi en tant que game designer, et c'est une ligne de conduite dont je ne dévierai jamais ! Je viserai toujours plus haut ! Il me faut sans cesse

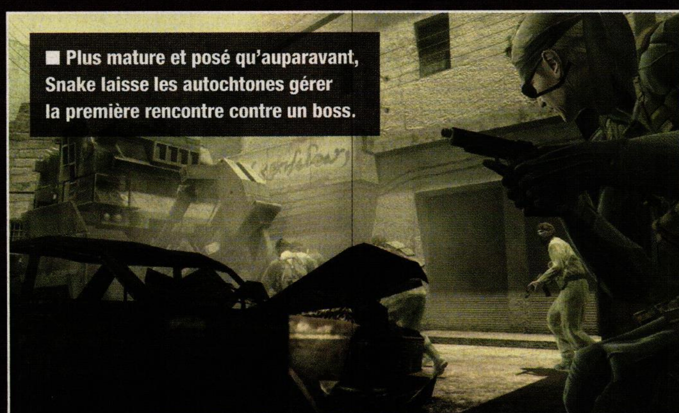
« POUR TOUT VOUS DIRE, DANS LE CAS DE MGS 4, JE N'AI RÉELLEMENT PU INTÉGRER QUE LE TIERS DE MES IDÉES DE DÉPART ! »

de nouveaux défis pour faire avancer, autant mes jeux que moi. C'est ce que je compte faire plus tard, en prenant à la fois sous mon aile ceux de Kojima Productions qui pourraient poursuivre *Metal Gear*, et en donnant de mon côté vie à une nouvelle saga. Probablement dans un univers totalement différent du reste...

Concernant ces deux tiers « manquants » de *MGS 4*, du contenu téléchargeable sur le PlayStation Network et le Market Place du Xbox Live ne serait pas une alternative à creuser ?
Complètement, c'est une idée brillante ! J'y pense bien entendu pour *MGS 4*, pour voir ce qu'il est possible de proposer en termes de contenu. Pour l'instant, je ne compte pas m'en tenir à simplement mettre des packs à disposition, la démarche ne me semble pas assez volontaire étant donné les possibilités des deux services en ligne. La communication, l'échange de données sont aujourd'hui d'une telle sophistication qu'il serait plus que réducteur de ne s'en tenir qu'à des téléchargements dits basiques. C'est pourquoi j'entends me pencher sérieusement sur le sujet et voir de quelle façon optimale je peux l'utiliser pour *MGS 4*.

Restons sur les nouvelles technologies proposées par les deux consoles. L'usage de la caméra n'a jamais été envisagé ?
Puisque vous en parlez, si justement. Au tout début du développement du jeu, je voulais que la caméra serve à retranscrire les émotions du joueur. Que la façon dont il bouge en jouant affecte directement ce qui se passe à l'écran. Dans le même ordre d'idées, il était question d'adapter le gameplay en temps réel, si, par exemple, le visage du joueur exprimait la peur. C'était l'envie de départ. Il est évident que la multitude d'applications possibles semblait particulièrement séduisante. Si engageante que j'allais carrément m'associer avec une université japonaise travaillant sur ce projet pour effectuer des recherches encore plus poussées et voir plus loin que ces premières utilisations. Encore une fois, pour diverses raisons, l'implémentation de ce procédé a été abandonnée pour *MGS 4*. Toutefois, je reste persuadé de son intérêt et il va s'en dire qu'il est en tête de liste du cahier des charges de mes productions futures !





■ Plus mature et posé qu'auparavant, Snake laisse les autochtones gérer la première rencontre contre un boss.

D'un trailer à l'autre, Snake est passé du dépressif suicidaire qui se met le pétard dans la bouche à des techniques de corps à corps aussi surprenantes que « légères ». Pourquoi ce décalage ?
Pour permettre aux gens de respirer. Si tout le jeu était du niveau de la scène où Snake se retrouve seul avec son avenir en mains, ce serait très rapidement insoutenable à gérer, la pression devenant étouffante. Mieux, jouer sur une seule gamme d'émotions extrêmes cloisonne dans une atmosphère unique et ne permet pas d'équilibrer, relancer les autres ressentis. Tout est question de rythme, de respirations et d'inspirations.

Retour sur le passé pour se projeter dans le futur alors. En France, *Zone of the Enders* est une série que beaucoup regrettent. Des raisons de croire à une suite ?
Ah ? J'ignorais que *ZOE* avait plu à ce point et que les joueurs français espéraient carrément un nouveau volet (rires). Comme vous vous en doutez, j'ai un emploi du temps assez chargé en ce moment avec *MGS 4*. Mais après, qui sait... Surtout si l'attente et l'intérêt sont encore si forts quatre ans après le deuxième épisode.

Plus que ça même. Ça peut paraître étonnant, mais certains attendent plus *ZOE* next gen que *MGS 4*...
D'accord... Alors si vous écrivez dans votre magazine que cette série mérite à ce point de revenir et que l'avis des lecteurs va en ce sens, je pourrais bien y réfléchir après *MGS 4* !

C'est comme si c'était fait ! Un mot sur la couverture est même envisageable si ça peut aider.
Je verrai ce que je peux faire alors (rires).



Machine Wii **Éditeur** Nintendo **Développeur** Nintendo **Sortie** 16 novembre 2007

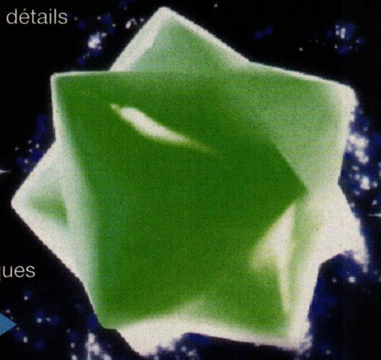
GALAXY QUEST

MARIO S'AVENTURE BRAVEMENT EN TERRAIN INCONNU, MAIS LE TITRE LE PLUS ATTENDU SUR Wii PARVIENDRA-T-IL À SATISFAIRE NOS ATTENTES DÉMESURÉES ?

De tous les personnages de jeux vidéo, Mario est sans doute le plus omniprésent, mais qui est-il au juste ? La poignée de pixels bleus et rouges sautillant sur l'écran de télé est aussi une icône mondiale plus célèbre que Mickey et, plus qu'aucun autre personnage, synonyme du terme « jeu vidéo ». Mais qu'il s'agisse d'enjamber des tonneaux, de courir pour remplir sa jauge de pouvoir ou de s'envoler, tous ses jeux se résument à un concept simple : aller d'un point A à un point B. Ce que *Mario* représente pour les joueurs est un ensemble de règles universelles : masse, vitesse et inertie. *Mario* symbolise le mouvement perpétuel.

Le genre « plate-forme » pourrait tout aussi bien s'appeler le genre *Mario*, tant ses jeux ont créé et nourri les figures qui ont défini le genre. *Super Mario Bros. 3* et *Super Mario World* ont atteint les limites du design 2D ; avec *Super Mario 64*, Nintendo a redéfini l'idée de transition vers la 3D et créé un précédent qu'aucun jeu n'a pu égaler. Il s'agissait d'une expression ultime de créativité et d'un accomplissement qui désarçonna sa légion d'imitateurs – nombreux sont les jeux qui ont été abandonnés en cours de développement après le premier *Mario* en 3D. Que pouvait-on apporter de plus à un jeu de plate-forme 3D qui ne se trouve pas déjà dans ce cocktail irrésistible ? Il aura fallu plus d'une décennie à Shigeru Miyamoto et Nintendo pour trouver une réponse, qui plus est d'une simplicité désarmante : la gravité. Jeu vidéo oblige, il s'agit moins d'une limitation réaliste que d'un passeport pour l'extravagance virtuelle, dans un univers aux proportions démesurées. À présent que nous connaissons le moindre recoin de *Super Mario World*, il est temps d'explorer *Super Mario Galaxy*.

Alors, quoi de neuf chez Mario ? Preuve s'il en fallait que Miyamoto est un visionnaire, presque rien n'a changé, jusqu'aux détails les plus insignifiants : comme dans *Super Mario 64*, Mario s'assoupira si vous le négligez. Dépassant les considérations graphiques, il reste physiquement inchangé, exceptés quelques nouveaux mouvements, et on retrouve même le saut long. Et ces nouvelles techniques sont plus là pour des raisons pratiques que dans le but d'imposer une révolution : aligner un

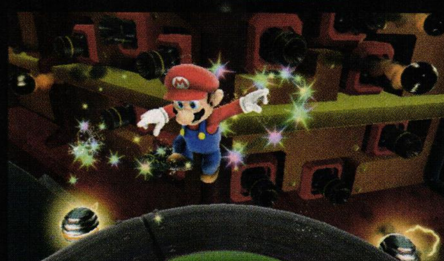




La série démontre une de ses grandes forces, en présentant une toute nouvelle vision de la plate-forme tout en conservant une esthétique et un panel de personnages des plus singuliers.









saut parfait sur les ennemis s'avérant difficile, l'attaque tournoyante peut en dispenser le joueur. Au départ, la vélocité de Mario pourra sembler diminuée par rapport à celle de *Super Mario Sunshine*, mais c'est la conséquence d'une caméra plus panoramique, et d'une meilleure gestion de la gravité et du relief. L'exemple parfait de ce qui fait la force de la série, et de Nintendo tout entier : bâtir une nouvelle structure sur des fondations solides et efficaces.

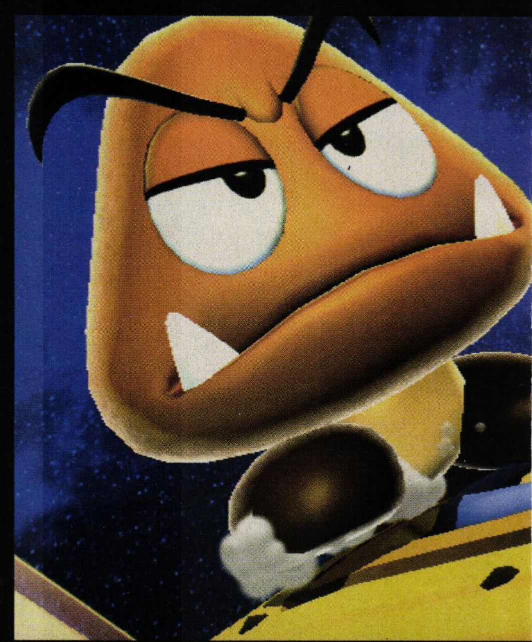
Mario est donc le même vieux plombier, plongé dans un nouveau monde. La vitesse et la sensation de glisse proviennent de nouvelles astuces environnementales : la première « planète » possède un noyau central creux qui transportera instantanément Mario du haut vers le bas et inversement, ainsi qu'un ensemble de tuyaux qui assurent le transport d'un point à l'autre de la surface. On peut ainsi voyager aux quatre coins de la planète en quelques secondes. La gravité, source initiale qui détermine le mouvement sur les différentes planètes, possède aussi des applications remarquables : le saut long depuis la surface, et le fait de pouvoir tournoyer autour de l'objet tout entier. Naturellement, cela n'est possible que sur les cailloux les plus modestes – car la vitesse de Mario augmente à chaque tour. L'atterrissage, indéniablement grisant, cause toujours un léger petit pincement au cœur.

La caméra aurait pu être une source de soucis, mais elle remplit parfaitement son rôle et suit les courses déjantées à la surface des planètes, ne changeant que rarement de perspective en cours de mouvement. Quand Mario se lance depuis une étoile, celle-ci suit sa glisse en offrant une vue d'ensemble de sa destination. Les changements d'angle, particulièrement dramatiques quand vous vous aventurez près d'un trou noir, sont très efficaces. Ces fréquents voyages spatiaux ne sont pas pour autant de simples pauses où le joueur reste passif : bien qu'on ne puisse directement contrôler Mario, la Wiimote permettra de collecter des étoiles, et les secrets à pointer ne manquent pas dans les étendues spatiales qui vous entourent.

À DEUX, C'EST MIEUX !



Le mode 2 joueurs de *Galaxy* est basé sur l'utilisation d'une deuxième Wiimote de pointage, très proche de la première, mais avec plusieurs spécificités. Le joueur pourra ramasser les étoiles et tirer sur les ennemis pour ouvrir la voie à Mario et l'assister. Il pourra aussi tirer des étoiles sur Mario pour influer directement sur son mouvement. Par cette manœuvre, Nintendo compte permettre aux parents qui ignorent tout du jeu de jouer avec leurs enfants : très rigolo, mais susceptible de déclencher des disputes familiales. À l'heure qu'il est, aucune info n'a circulé sur l'éventuelle présence de Luigi.



LA RÉVOLUTION

Car voilà la vraie révolution – tranquille – dans la relation qui unit le joueur à Mario. L'utilisation du pointeur a l'air simple, et on pourrait même croire, à la vue de simples screenshots, que Nintendo se contente d'adapter la fonctionnalité Wiimote à son titre phare. Mais, une fois maîtrisé, le contrôle au pointeur enrichit la dynamique de jeu propre à la plate-forme 3D. Le pointeur permettra de collecter les étoiles, puis de les projeter sur les ennemis ou objets à l'écran en utilisant le bouton B, entre autres interactions contextuelles. La Wiimote servira aussi à tirer vers soi certains objets : les structures se comportent parfois comme des lance-pierres, dont il faudra tendre puis relâcher l'extrémité pour propulser Mario dans l'espace. Grâce à elle, on pourra aussi jouer et tordre des éléments au sein des niveaux, piloter des lianes en ascension hélicoïdale, ou faire tourner les tiges d'un parachute végétal

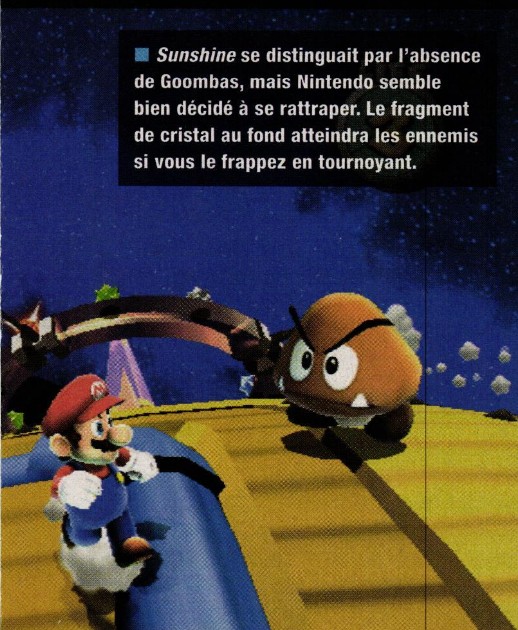


■ Voici Magikoopa et Torpedo Ted (en bas). L'aéronef suggère une sorte d'armada aux ordres de Bowser, et avec – qui sait – ses rejetons aux commandes. On en salive d'avance...

TOTALEMENT ABSTRAIT, ATTRAYANT, ET EXTRÊMEMENT FUN, DE LA PREMIÈRE ÉTOILE AU DÉGOMMAGE DU GOOMBA GÉANT QUI GARDE LE TUYAU FINAL

pour maintenir une vitesse optimale.

Tout cela avec des sensations très tactiles. On se prendra à traverser des cristaux pour libérer leurs items puis courir en récoltant au pointeur, tirer des étoiles en anticipation sur les ennemis pour que Mario puisse foncer et les propulser dans les airs. Ce sentiment de contrôler les événements à l'écran permet de préfigurer la trajectoire de Mario à travers le niveau, et s'avère être l'outil de collecte ultime. Après Mario lui-même, la première créature de *SM 64* fut MIPS le lapin – que l'on retrouvera par la suite dans le sous-sol. La première portion de *SMG* contient trois lapins aux airs de MIPS, qu'il faut pourchasser à la surface de la planète : un hommage et une occasion de démontrer ses évolutions. Si vous vous rappelez de MIPS, vous n'avez pas oublié qu'il était difficile à capturer, qui plus est grâce au plongeon de Mario, un mouvement qui a depuis disparu. C'est pourquoi *Galaxy* vous offre deux options : vous pourrez vous contenter de leur courir après jusqu'à ce qu'ils s'essoufflent ou les bombarder d'étoiles pour les assommer. Cette fois, votre récompense sera une étoile d'un autre type : elle vous enverra dans l'espace. Une délicate attention qui permettra au joueur de s'accoutumer aux nouvelles surfaces, à la caméra et à ses pouvoirs tout en accomplissant une tâche familière mais amusante. Ensuite, le jeu passe à la vitesse supérieure. On fait des tours dans l'espace, on rebondit sur des Goombas, et on foule quelques-unes des surfaces les plus excentriques du jeu. À la fin du premier niveau – beaucoup plus vaste et complexe que celui du Roi Bob-Omb, (première étoile de *Super Mario 64*) – on s'engouffre dans un tuyau vert pour atteindre une dernière énigme à base d'interrupteurs, de murs collants et de rectangles rotatifs et électrifiés. Le résultat est totalement abstrait, attrayant, et par-dessus tout extrêmement fun, de la première étoile au dégommage du Goomba géant qui garde le tuyau final. On notera que cette étoile est une « grande » étoile, et sa découverte déclenche une animation spécifique, à la manière des clés de *Super Mario 64*, suggérant une structure similaire pour *Mario Galaxy*.



■ *Sunshine* se distinguait par l'absence de Goombas, mais Nintendo semble bien décidé à se rattraper. Le fragment de cristal au fond atteindra les ennemis si vous le frappez en tournoyant.

UN MONDE MAGIQUE

Les 40 galaxies, comprenant chacune des planètes et des environnements multiples ainsi qu'un total de 120 étoiles, se répartiront en six thèmes familiers : de la maison hantée à la planète volcanique en passant par des plaines enneigées. On retrouvera sûrement de nombreuses figures classiques et moult surprises que Nintendo se gardera bien de dévoiler avant le jour J.

Les galaxies ont une identité visuelle distincte – la galaxie Star Dust par exemple, contrairement à des constellations plus distantes, baigne dans les tons pourpres et ses niveaux semblent composés d'arrangements angulaires de formes géométriques. Il y a un petit côté Lego dans ces connexions d'apparence arbitraire, dont les angles et les segments se déploient dans toutes les directions nécessaires. La galaxie Honeybee, en revanche, a pour décor un beau ciel bleu parsemé de quelques nuages, avec pour avant-plan un enchevêtrement d'arches et de voûtes. Qui plus est, il s'agit d'un stage « plat », qui conserve cependant plusieurs des



■ La princesse Rosetta vous conseillera de fendre la galaxie pour trouver Peach.





■ La galaxie Honeybee (à gauche) est un environnement typique de *Mario*, mais la transition avec les niveaux spatiaux est indolore. Malgré la variété, le design est un chef-d'œuvre de cohérence.





■ Pour aller de planète en planète, on peut parfois utiliser un lanceur étoile, ou les globes bleus sur la gauche : le pointeur se transforme en gant Mario, et il est plutôt aisé d'attraper chaque sphère. Le fait de se laisser flotter tranquillement offre un contraste bienvenu avec le rythme effréné du reste du jeu.

TOUJOURS PLUS HAUT



Seuls deux costumes ont été dévoilés. Celui de l'abeille permet de voler tout en réduisant le poids de Mario et en lui permettant d'escalader les rayons de miel avec un réalisme confondant. On trouvera aussi « Boo Mario », avec son chapeau et sa moustache ; sous cette forme, il se déplacera plus lentement, mais pourra traverser certaines surfaces et rester inaperçu. Seule déception, la forte dépendance des costumes au contexte : le costume de l'abeille est conçu pour les niveaux d'abeille, tout comme le « Boo ». Malheureusement, on reste assez loin de la cape ou de la queue de Tanuki, que l'on pouvait utiliser pour n'importe quel niveau.

caractéristiques visuelles de *Galaxy*, comme les étoiles de saut et un toboggan qui chahute la caméra. On ne saurait trop insister sur le fait que *Mario Galaxy* ne se résume pas à courir sur des sphères. Les niveaux contiennent un assortiment varié d'éléments, du fragment d'astéroïde à des constructions de verre, dont le lien est plus thématique que structurel. On trouve de tout : des séquences de délire gravitationnel, où l'envolée spatiale permet de tournoyer entre différents centres de gravité s'exerçant sur Mario, mais aussi des planètes creuses avec en leur centre un trou noir, exercices de plate-forme des plus exigeants. Qu'il s'agisse des niveaux « plats » ou des amas de détritus spatiaux à la dérive, il en émane un authentique sentiment de liberté, et malgré l'évidente linéarité des objectifs, l'exploration est encouragée au moyen des zones et bonus cachés. Le vaisseau du capitaine Olimar pourra même être piloté à plusieurs reprises, entre autres clins d'œil signés Nintendo. La sensation de mouvement est constante, qu'il s'agisse de créatures sautillantes ou d'astéroïdes s'écrasant autour de vous, déclenchant des éruptions d'étoiles que l'on peut capturer à la Wiimote.

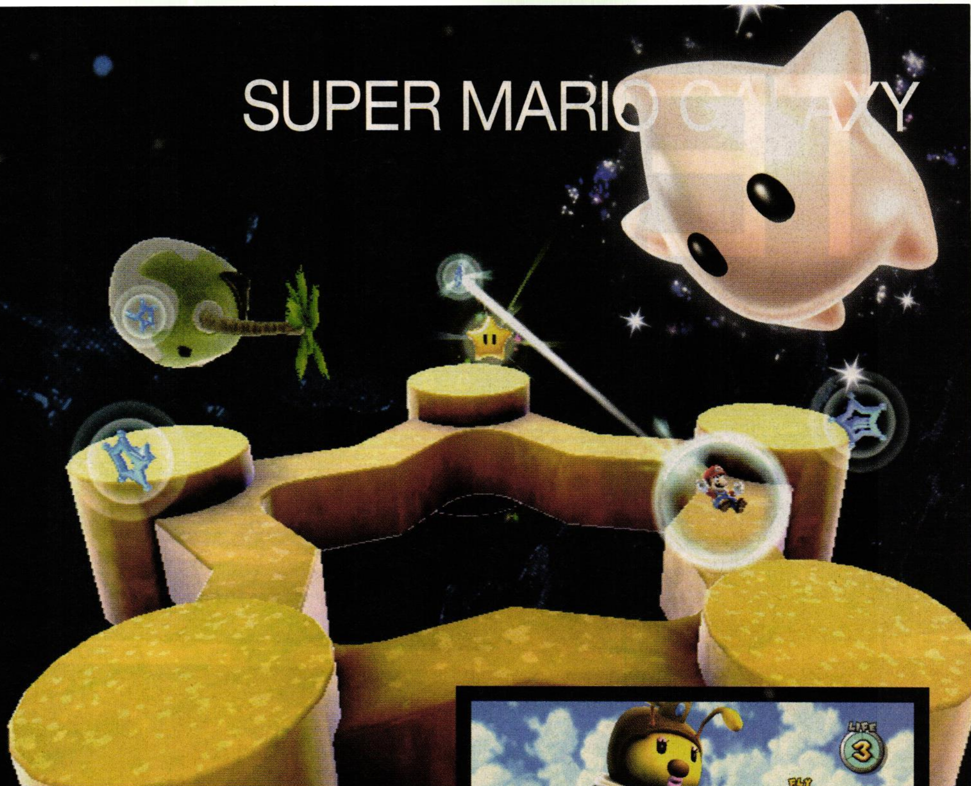
RETOUR AUX SOURCES

Au vu de cette variété d'environnements et de sa construction très ludique, il semble évident que Nintendo a tenu compte des critiques adressées à *Sunshine*, pour ses décors répétitifs et peu variés. Ce dernier faisait aussi les frais d'une narration externe superflue (au-delà du « princesse enlevée, Mario doit la sauver ») – il s'agissait du premier *Mario* baignant dans un univers réaliste, loin des tuyaux, champignons et autres blocs « ? » qui constituaient jusqu'ici son milieu naturel. Mais là où les Piantas et l'île Delfino manquaient de naturel et d'âme, *Super Mario Galaxy*, bien que non moins peuplé, évoque plus l'univers de *Mario*. Il y a des crapauds, des abeilles parlantes et des étoiles amicales qui vous feront la conversation dans les premiers niveaux (en communiquant via des bulles assez discrètes qui n'interrompent pas l'action). Et là où la population de *Sunshine* comptait surtout des Piantas en détresse et les corvées qui vont avec, le script de *Galaxy* ressemble à du Nintendo classique, concret, enfantin et pratiquant l'autoréférence.

Dans la galaxie Honeybee, une des abeilles ouvrières déclare : « Cette tenue rouge et bleue est si ringarde », tandis qu'une autre vous informera que « le château est au-delà de ce mur, une abeille ne ment jamais ! ». Mais le plus grand enseignement que l'on en retire et qui rend la série

Mario si unique est la nostalgie. Et *Galaxy* exploite ce ressort sans vergogne et de fort belle manière.

Dans les niveaux, nous avons aperçu pêle-mêle Monty Mole, les Bob-Ombs, les Boos, Pokey (le cactus en quatre parties), les Thwomps, Magikoopas, Chain Chomps, Unagis, Flippy Plants, Koopa Troopas, Bullet Bills et même les Pumpkin Goombas. Il y a les champignons 1-Up, les P, et même les blocs « ? », que l'on peut frapper, selon la formule consacrée, jusqu'à expiration du stock. Mario a été aperçu sur des aéronefs qui rappellent le monde 8 de *Super Mario Bros. 3*, et en plein trip dans des forêts de tuyaux qui dans le vide spatial basculent à s'en retourner le cerveau. On trouve des passages très abstraits, accompagnés d'un discret remix d'une musique du *SMB* original, où les carrés, triangles et rectangles flottant dans l'espace fusionnent en autant de plates-formes sous vos pieds. Une fois stabilisées,



MÊME LES PASSAGES LES PLUS INATTENDUS COMPORTENT DES ÉLÉMENTS QUI COMBLERONT LE FAN DE NINTENDO

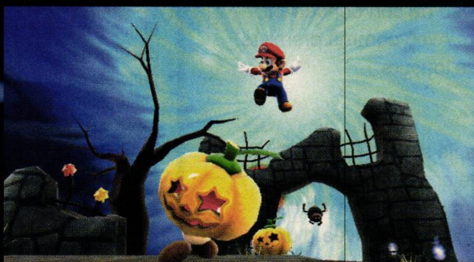
elles s'avèrent aussi fiables que la surface des planètes, inspirant maints délires aériens en direction du néant. Même les passages les plus inattendus comportent des éléments qui combleront le fan de Nintendo.

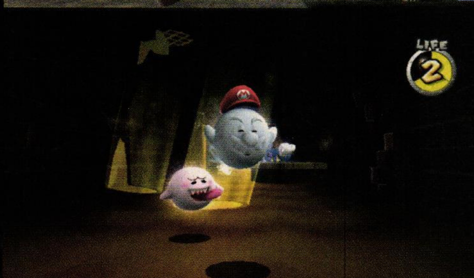
Terriblement familier, et pourtant d'une indéniable fraîcheur, *Galaxy* a semble-t-il pioché dans tous les opus précédents pour trouver la source de ses innovations. Il fait appel à l'un des plus vénérables héritages de l'histoire vidéoludique comme seul peut le faire un titre fier et sûr de lui, un titre que l'on a envie de titiller, de pousser toujours plus loin, tout simplement… de pratiquer. Nul ne sait pour l'instant si *Galaxy* saura préserver la fougue et la portée de ses premières apparitions, évitant la répétition qui nuisit tellement à *Sunshine*. Nul ne sait s'il saura s'imposer malgré les inévitables comparaisons avec son pionnier d'ancêtre. Comparaisons injustes, en un sens, car rien n'égalera jamais le moment où l'homme posa pour la première fois les yeux sur *Mario 64*, ce jour où l'on changea de dimension. Mais *Super Mario Galaxy* possède des qualités bien à lui. En somme, un univers de possibilités tant imaginables qu'inimaginables. Un moment de joie intense. Le retour de quelque chose qu'on aurait pu croire perdu à tout jamais. Un sentiment merveilleux qui pourrait – et nous disons bien pourrait – nous revenir enfin.

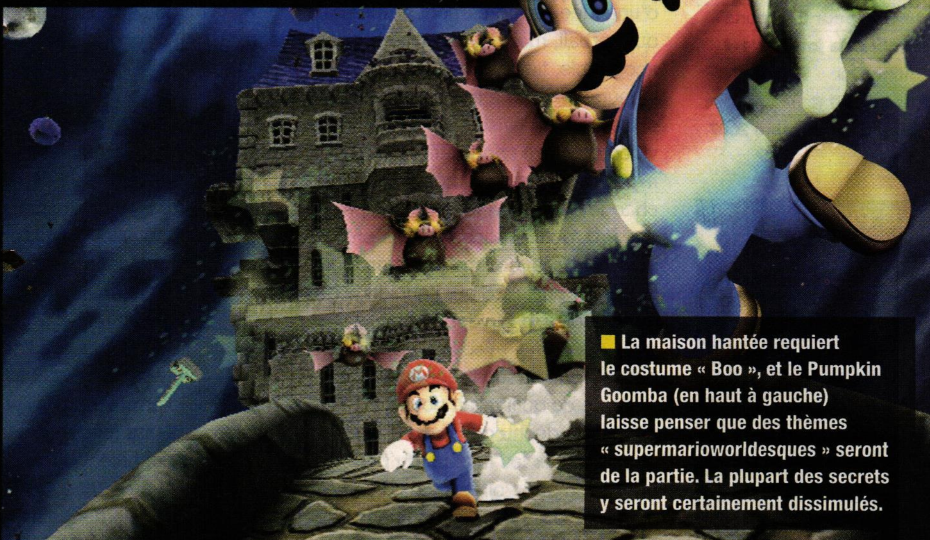




Voilà, sans l'ombre d'un doute, le plus beau jeu Wii à ce jour, au point que *Metroid 3* prend un petit coup de vieux. En se glissant dans la fourrure de la Reine (haut), on en prend plein les mirettes.







La maison hantée requiert le costume « Boo », et le Pumpkin Goomba (en haut à gauche) laisse penser que des thèmes « supermarioworldesques » seront de la partie. La plupart des secrets y seront certainement dissimulés.

JOYPAD
LICENCE TOTALE
FIFA 08, ce sont plus de 30 ligues, allant de la Ligue 1 au championnat brésilien, 43 équipes nationales et une base de plus de 15000 joueurs professionnels.

■ La caméra du mode Be a Pro frémit lorsque vous approchez des buts. Un plus pour l'immersion.



Genre Football
Testé sur Xbox 360
Dispo sur PS3, PS2
Éditeur EA Sports
Développeur EA Sports
Nombre de joueurs 1-4
Online Oui
Prix env. 70 €
Sortie 27 septembre 2007

LE PITCH

Parrainé par le Brésilien Ronaldinho et le chouchou des Français Franck Ribéry, *FIFA* est un jeu de... football ! Dans des stades pleins à craquer, vous devrez marquer plus de buts que votre adversaire, humain ou informatique, pour des heures et des heures de folie.

FIFA 08

LA GÉNÉRATION DE CONSOLES PRÉCÉDENTE N'A PAS VU FIFA S'ILLUSTRER. SUR PS3 ET 360, LA DONNE CHANGE

Pour beaucoup, *FIFA 99* sur PlayStation a été le dernier grand jeu de foot signé Electronic Arts. La concrétisation d'une idée pas forcément très réaliste du football, mais joyeusement spectaculaire, accessible, flatteuse pour les rétines des joueurs. *FIFA 99* a aussi marqué la fin d'un cycle pour une vision somme toute trop jeu vidéo de notre sport national, faite de roulettes à volonté et de retournés acrobatiques sur chaque centre. En face, le très pragmatique *ISS Pro*, petit challenger sans prétention (et sans licences) devenu le fantastique *ISS Pro Evolution* puis *PES* sur l'ancienne génération de consoles, a rapidement happé les puristes de la discipline, avec son approche authentique et son toucher inimitable.

Juste ce qu'il fallait pour damer le pion à un champion déchu qui a cherché à se renouveler et à retrouver les faveurs du public sans jamais parvenir à pourvoir les sensations exigées. Comme 1999, 2007 est une année qui marque un grand, un vrai tournant. Dans l'autre sens. EA Sports, après tant d'années à courir après Konami, vient de faire un prodigieux bond qualitatif en avant, ce qui lui permet de se replacer au niveau de son concurrent sur consoles new gen. Avec comme premiers bénéficiaires, nous, les joueurs.

JEU POSÉ

Ces dernières années, la série d'EA a surtout souffert d'un décalage entre les promesses et le résultat final. Chaque annonce d'une nouvelle version prophétisait l'arrivée d'une simulation pure et dure, d'un retour aux valeurs intrinsèques du football. Mais jamais *FIFA* n'avait réussi à trouver cet équilibre qui fait que le joueur a l'impression de participer à un match réel et qu'un spectateur s'arrête devant l'écran en croyant assister à une rencontre télévisée. Trop d'éléments clochaient dans la réalisation et le gameplay.

FIFA 08 concrétise enfin les idées difficilement effleurées dans les éditions précédentes. Les premières rencontres

À RETENIR

DRIBBLE AVEC RONNIE
Si un mode entraînement reste absent, vous pourrez toujours apprendre les dribbles dans le menu principal ou lors d'un chargement.





CHAUDE AMBIANCE
FIFA a toujours convaincu grâce à son ambiance. Une fois de plus, commentaires et chants enjolivent les parties.



88

SKATE

Beau, réaliste et technique, c'est le *Fight Night* du jeu de skate !



90

NERVOUS BRICKDOWN

Un jeu de casse-briques made in France qui vous retournera dans tous les sens !



■ Les gardiens sont bigrement efficaces sur leur ligne. Difficile de les tromper de loin.



■ Le système de dribble autorise toutes les excentricités, à condition d'avoir du niveau.

dévoilent, en plus d'un rendu visuel assez bluffant, des animations magnifiquement décomposées et des collisions bien gérées, un jeu posé, dans lequel le placement de chaque joueur n'est en rien le fruit du hasard mais d'une analyse de son environnement, pour mieux couper les trajectoires, combler les espaces, effectuer les meilleurs appels. On a enfin le sentiment qu'il faut batailler ferme et tenter différentes approches pour se créer de véritables occasions tant l'I.A. défensive se montre implacable. Jamais prise au dépourvu, la garde rapprochée du gardien a bien du mal à se laisser contourner. Une passe incertaine autant dans la trajectoire que dans le timing et le ballon échoue dans les pieds adverses.

Un dribble ou un contrôle hésitant, même constat, le pressing et les tacles se révélant d'une efficacité redoutable. Les attaquants peuvent avoir toutes les qualités physiques possibles, c'est la défense qui prédomine. Pour oublier les incessantes batailles de milieu de terrain et éviter trop longtemps le syndrome Ligue 1 où les buts n'arrivent que sur un malentendu, il est nécessaire de maîtriser les possibilités offertes par ce très exigeant *FIFA 08*, qui n'autorise le football champagne qu'avec de la pratique.

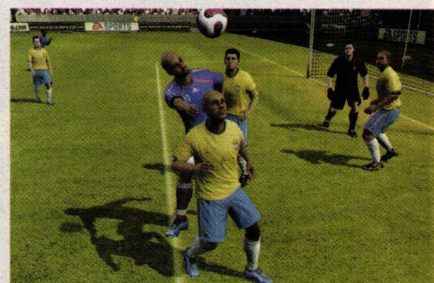
ON A ENFIN LE SENTIMENT QU'**IL FAUT BATAILLER FERME ET TENTER DIFFÉRENTES APPROCHES POUR SE CRÉER DE VÉRITABLES OCCASIONS**

PLUS DE DRIBBLES

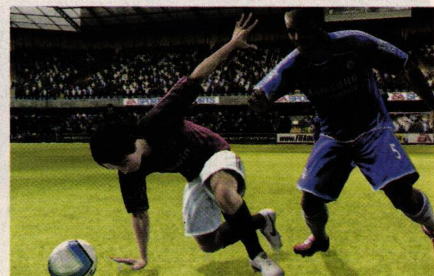
Se créer une situation propice ne relève pas de l'exploit, il faut juste passer par un apprentissage plus long et rigoureux qu'avant, s'accommoder d'une inertie



■ La qualité du rendu donne l'impression de regarder un vrai match.



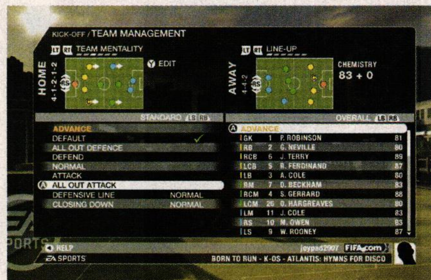
■ Sur corner, la défense a parfois tendance à se laisser déborder.



■ Les collisions et les animations sont soignées.



■ Pas de bon jeu de football sans une bonne mise en scène.



■ Les possibilités tactiques ont été revues à la hausse.



■ L'épreuve des tirs au but permet d'user d'une technique employée par Zizou pendant la Coupe du monde : la Panenka.

fortement prononcée, d'une physique de balle moins fantaisiste. De ce côté, les efforts sont si notables qu'on n'est jamais choqué du résultat d'une transversale ou d'une balle longue bien dosée. Et encore moins d'un tir.

Il faudra, pour décocher une vraie frappe de mule, que de nombreux paramètres soient favorables, autant dans la vitesse de course que dans le placement ou l'absence de présence physique alentour. Avec l'entraînement, on trouvera ses marques. La construction est largement privilégiée et il demeure parfois indispensable de faire tourner le ballon en retrait au lieu de se jeter dans la gueule du loup, ce qui donne au sursaut individuel une autre dimension. Si l'on ajuste bien ses courses, que l'on met le bon coup de reins, ou que l'on utilise le First Touch Control (contrôle orienté à l'aide de l'analogique droit) comme il se doit, il devient possible d'effacer son vis-à-vis avec aisance.

Mais le coup de génie d'EA Sports sur cette version se situe dans le système de dribbles, une des trouvailles les plus novatrices du football vidéoludique depuis bien longtemps. Très difficile à prendre en main, du fait de sa nouveauté, il autorise toutes les folies pour se débarrasser d'un adversaire en duel. En maintenant appuyé un bouton de tranche (L2 sur PS3 et LT sur 360) et en manipulant le stick analogique droit selon des mouvements très précis, vous serez capable d'enchaîner une roulette avec une feinte de corps ou la virgule de Ronaldinho, voire de réaliser le coup du sombrero ou le fameux saut du crapaud (la balle bloquée



■ Les coups francs sont devenus bien plus difficiles à marquer. Il faut du talent et de la chance.

À RETENIR

PAS À VOTRE IMAGE

Avec les outils de customisation généralisés dans les autres titres EA, on peut créer son avatar dans le mode Création. Il n'est en revanche pas possible d'utiliser la caméra.



POUR LES FANS

Comme toujours, vous pourrez débloquer du contenu bonus comme les troisièmes maillots de certains clubs que vous pourrez arborer.

entre les deux pieds) du Mexicain Cuauhtémoc Blanco ! Des mouvements toujours bien rendus, très précis, souvent très difficiles à placer, mais qui, lorsque l'on parvient à les accomplir, procurent autant de plaisir qu'un but.

NEVER PLAY ALONE

Très satisfaisant et inventif sur le terrain, *FIFA 08* épate tout autant par son contenu. Des coupes et des championnats, un mode Coach pas aussi poussé que dans un *Football Manager* mais passionnant, des défis à la pelle, du multijoueur à gogo, les ligues interactives : de quoi s'éclater pendant très, très longtemps. Sans parler des fonctionnalités en ligne comme des infos sur votre club favori ou des podcasts à télécharger.

Une autre nouveauté va cependant retenir davantage notre attention, le mode Be a Pro. Le principe ? Vous incarnez un seul joueur sur le terrain. Vous êtes jugé sur votre rendement, vos choix, votre positionnement, votre assiduité et devez donner les directives à vos équipiers pour qu'ils fondent sur le porteur du ballon, effectuent une passe dans votre direction ou encore shootent si vous les jugez aptes. Là où le *Libero Grande* de Namco était un échec, *FIFA* réussit à vous immerger totalement au cœur de la rencontre, la petite jauge d'appréciation à l'écran vous donnant une certaine forme de motivation pour accomplir une vraie performance.

Et puis il y a cette caméra dynamique, qui se rapproche toute tremblotante de votre avatar, à la façon d'un *Gears of War*, lorsque celui-ci arrive aux abords de la surface de réparation, vous collant une pression supplémentaire sur les épaules. Dire que ce mode sera jouable en ligne jusqu'à 5 contre 5 et que l'éditeur prévoit des rencontres à 22 acteurs pour 2010, ça laisse tout simplement rêveur vu son potentiel...

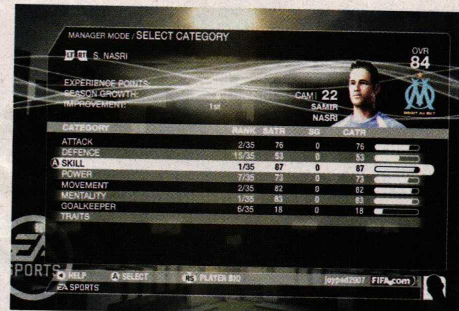
AVENIR RADIEUX ?

Agréable à jouer comme à regarder et terriblement riche, *FIFA 08* pose une base saine pour les futures éditions. Malgré tout le ravissement qu'il génère, il n'est cependant pas exempt de reproches. Il demeure encore de nombreux problèmes, comme une défense parfois absente dans des situations pourtant anodines (notamment sur corner), ou un gardien qui peine à s'imposer ou à sortir rapidement. En outre, un poil plus de pêche dans les accélérations et les frappes ne serait pas malvenu.

L'autre chantier sur lequel les développeurs devraient se pencher est le jeu aérien, encore trop fouillis et aux timings capricieux. Enfin, concernant les modélisations, même si l'on n'aperçoit pas trop nos sportifs préférés en gros plan, il faudrait que les développeurs s'appliquent pour les rendre plus ressemblants, moins plastiques, avec des gabarits qui correspondent... Toujours est-il que l'on peut désormais compter sur *FIFA* pour d'autres atouts que ses licences à foison et son ambiance du tonnerre. Les possesseurs de consoles new gen ne demandaient que ça.



Pour un peu, on se croirait vraiment au stade.



Le mode Manager se montre aussi sympa qu'avant.



La position pour frapper a une importance capitale.



Le saut du crapaud fait partie des nouveaux dribbles.

LE COUP DE GÉNIE D'EA SPORTS SUR CETTE VERSION SE SITUE DANS LE SYSTÈME DE DRIBBLES, UNE DES TROUVAILLES LES PLUS NOVATRICES DU FOOT VIDÉOLUDIQUE

VERDICT : 8/10

***FIFA** revient sur le devant de la scène et on ne s'en plaindra pas ! Un jeu de foot très profond, inventif, plaisant à jouer et réaliste.*



En mode Be a Pro, vous donnez les ordres à vos équipiers.



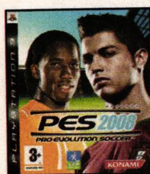
Il est très dur de marquer en dehors de la surface.

JOYPAD LÉGENDES
Comme toujours, en gagnant des compétitions internationales, vous pourrez débloquer des équipes et des joueurs qui ont marqué leur époque. Zizou serait-il disponible… ?

■ *PES 2008* se montre un peu plus spectaculaire et facile à prendre en main que les éditions précédentes.

PES 2008

NOUVELLE SAISON DE FOOT POUR KONAMI ET DEUXIÈME APPRENTISSAGE DE LA NEW GEN POUR PES



Genre Football
Testé sur PlayStation 3
Dispo sur Xbox 360, PS2
Éditeur Konami
Développeur Konami
Nombre de joueurs 1-8
Online Oui
Prix env. 70 €
Sortie 15 octobre 2007

LE PITCH

PES, simulation de football reine depuis des années, débarque pour la seconde fois sur 360 alors que c'est sa première incursion sur PS3 ! Au menu, des rencontres de ballon rond de haute volée, parrainées par l'Ivoirien Didier Drogba et le Portugais Cristiano Ronaldo.

Le temps de l'insouciance serait-il terminé pour *PES* ? C'est la question que l'on peutse poser en observant la courbe d'évolution de la série qui, malgré les qualités qu'on lui connaît, et Dieu sait qu'elles sont nombreuses, semble marquer le pas sur bien des points. Et éprouver beaucoup de difficultés à se renouveler pour son passage à la génération actuelle de consoles.

Après un *PES 6 360* certes bon mais un peu décevant l'an passé, l'équipe de Seabass donne l'impression de ne pas s'être tant penchée sur sa copie pour amener son bébé à vraiment se dépasser, à surprendre ses partisans. Certes il y a toujours le souci de bien faire et moult détails ont été aménagés pour que ceux qui vouent un culte au ballon rond aient de quoi discuter. Mais dans l'absolu, de nouvelles licences de clubs pas forcément les plus éminents, des musiques plus variées et moins assommantes, est-ce réellement important ? Malheureusement, on aurait tendance à croire que les développeurs se sont reposés sur leurs lauriers, trop sûrs de leur force pour oser prendre des risques là où un coup d'anabolisants numériques serait pourtant le bienvenu.

DÉFENSE ARDUE

Le réalisme a toujours été la priorité de *PES*. C'est même pour cela qu'il a peu à peu conquis le cœur des joueurs de toute l'Europe. Quoi de mieux pour un connaisseur que de ressentir, le pad bien agrippé, la même excitation que lors d'un match réel ?

Légèrement chahuté pour ses défenses un poil trop laxistes et son appétit d'anticipation, *PES 6* a inauguré une façon de jouer bien différente de celle des précédents opus. Au lieu d'apprendre, tout naturellement, à faire sauter les verrous qui

À RETENIR

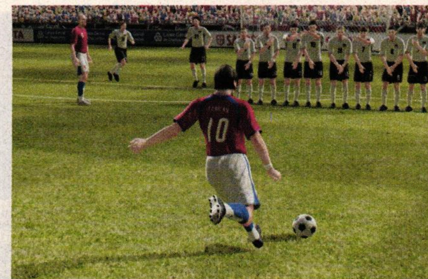
ON Y EST
La création d'un joueur à votre image via la caméra se veut une fonctionnalité cocasse, si vous comptez apparaître dans *PES* avec des stats de folie.



PEU DE STADES
Ils étaient plus de 30 sur PS2, les voilà réduits à moins de la moitié. Les stades, certes remplis de spectateurs hideux, restent bien modélisés.



■ De nouveaux dribbles sont accessibles. Plus jolis qu'utiles...



■ Sur coup franc, on peut choisir le nombre de joueurs dans le mur.



■ Les coups francs rapides limitent les temps morts.

menaient vers la cage à cause de lignes arrières bien resserrées, il fallait davantage se concentrer sur le placement défensif, l'I.A. se contentant de vous apporter une aide minimale, ce qui amenait dès les premières parties des avalanches de buts. Cette édition se montre tout aussi surprenante de ce côté. Car après tout, le football moderne n'a rien à voir avec celui des années 50, où les scores de baby-foot n'étaient pas rares, les défenseurs et milieux ayant adopté une rigueur qui nous amène le plus souvent à admirer des rencontres s'achevant sur un écart d'un seul petit but. De ce fait, il demeure assez étrange que, sous couvert de leurs aptitudes physiques parfois exagérées, les attaquants soient si prompts à faire la différence sur une accélération ou que les ballons arrivent un peu trop facilement dans les pieds parce que votre assistance CPU refuse de chercher l'engagement ou de marquer

IL VA ÊTRE NÉCESSAIRE DE **RÉAPPRENDRE À PROTÉGER LA SURFACE DE RÉPARATION** SANS JAMAIS COMMETTRE D'ERREUR

convenablement une zone. Il n'est pas rare de se faire déborder alors que l'on se pensait en sécurité, et forcément, l'absence d'aide, ça irrite.

Une fois de plus, il va être nécessaire de réapprendre à protéger la surface de réparation sans jamais commettre d'erreur d'appréciation et à opérer un petit tour du côté des tactiques. Un challenge pour certains, une plaie pour ceux qui pensaient que Konami rééquilibrerait le rapport de force et nous demanderait de nous concentrer essentiellement pour dénicher une faille de placement.

RAPIDE MAIS BON

Le plus choquant dans *PES 2008*, c'est cette hausse de rythme assez insensée, là où on aurait préféré un titre plus calme. De là à parler d'une « arcadisation », puisque l'on arrive dès le début à dépasser le milieu de terrain grâce à quelques ruées et des passes bien administrées, et que marquer ne relève plus vraiment de l'exploit, il n'y a qu'un pas. Il n'empêche cependant que le gameplay se montre encore très solide et le titre agréable à prendre en main, malgré cette tendance au jeu direct et à la percussion qui ne déplaira pas forcément. La finesse des contrôles, les possibilités en termes de constructions offensives, les tacles d'une amplitude appréciable, la physique du ballon et sa protection demeurent des éléments



■ Parmi les détails appréciables, l'ajout d'un banc de touche avec coach et remplaçants.



■ Il faut rester concentré et replacer certains milieux et défenseurs soi-même.

■ Il faut reconnaître que si le rendu n'est pas toujours optimal, la modélisation de certains joueurs impose le respect.

que l'on ne peut dénigrer. De la même façon, le gardien commet rarement de grosses boulettes et sait se montrer volontaire dans les moments chauds. Enfin, maîtriser tous les compartiments de jeu reste assez difficile.

Le vrai fond du problème serait peut-être davantage lié à la façon de jouer. La continuité avec *PES 6* fait que l'on retrouve certains automatismes assez facilement, comme les longues expéditions punitives sur une aile se terminant par une passe en retrait et un tir en pivot vers le petit filet opposé, ou encore les frappes enroulées à la Thierry Henry. Et comme tout ceci est accessible même au premier newbie...

Au lieu de porter leur attention sur l'ajout de nouveaux dribbles pas forcément utiles, une meilleure intelligence des équipes gérées entièrement par le CPU (qui se montre parfois très humiliant), ou bien sur la gestion des coups francs sans temps mort, Seabass et ses amis auraient certainement mieux fait de lutter contre tout ce qui peut se transformer en réflexes purement vidéoludiques. La puissance des nouvelles machines ne devrait-elle pas apporter un soupçon d'humanité supplémentaire ?

PEUT MIEUX PARAÎTRE

Quelle que soit la plate-forme, *PES* n'a jamais été grandiose techniquement parlant et son ambiance a toujours suscité de vifs reproches. Bien entendu,

À RETENIR

REFONTE MAL PLACÉE

L'introduction criarde, le menu principal complètement différent des précédentes versions : on aurait préféré des changements ailleurs !



LIGUE MASTER

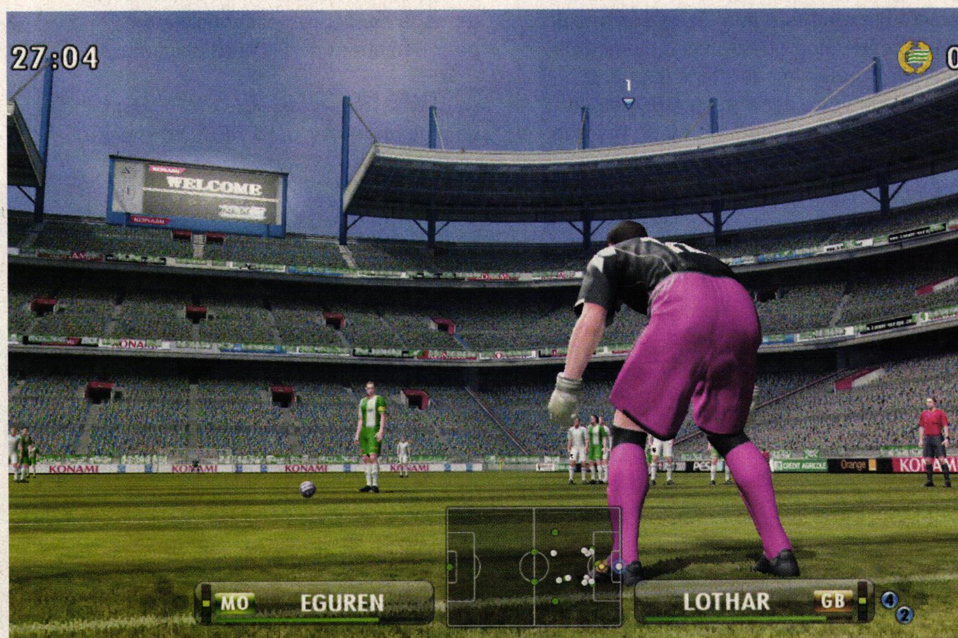
L'épreuve reine de *PES* gagne une certaine profondeur dans les négociations et le rapport de votre effectif aux supporters.



■ L'arbitre se montre plus présent mais laisse plus l'avantage.



■ Chose étrange, les ralentis rament péniblement.



■ En solo, les penaltys concédés profitent d'un angle de vue très différent et volontiers immersif.

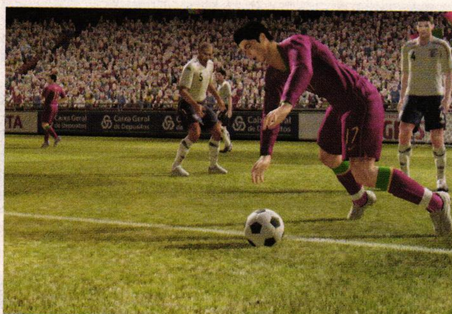
les modélisations, bien plus réussies que l'an passé, permettent de reconnaître en un clin d'œil ces stars que l'on acclame chaque semaine dans les stades du monde entier. Et les animations faciales, visibles lors des différents arrêts de jeu ou les célébrations de but, apportent un certain cachet. Reste que le rendu global se veut encore un peu trop factice et que l'on ne bave pas vraiment devant son écran. Même si les mouvements jouissent d'une grande fluidité et se montrent formidablement bien décomposés, on se dit que l'équipe de développement aurait pu en profiter pour en rajouter bien plus, voire en créer certains qui auraient une véritable utilité dans le jeu.

Ajoutons à cela certains ralentissements et le fait que le public, si mal rendu dans le peu d'arènes disponibles, ne donne que trop rarement de la voix. Les chants sont timorés, que l'on dispute un match amical entre deux équipes de faible niveau ou la finale d'une coupe internationale. Et n'oublions pas la grosse déception pour nos oreilles, les commentaires de Christian Jeanpierre et de Laurent Paganelli. Tous deux nous avaient juré s'être lâchés en studio, mais leur forte tendance à encore réciter plutôt que d'insuffler de la vie à leurs remarques est bien ce qu'on retiendra.

FIN D'UN PARCOURS

L'an passé, on avait regretté que les modes présents sur PS2 n'aient pas accompli le voyage sur la machine de Microsoft. Enfin, le mode d'édition de joueurs et d'équipes répond présent dans *PES 2008*, ce qui permettra enfin de modifier les rosters et d'avoir des effectifs à jour après la trêve hivernale, ou encore de créer son propre avatar via la caméra de chaque machine. Mais hormis la sempiternelle Ligue Master, qui se fend d'un système de popularité étrange pour justifier les difficultés de transferts, on reste sur notre faim. Quid des scénarios présents dans le dernier *Winning Eleven*, du match à sélection aléatoire ? Était-ce si difficile de les implémenter ? Difficile à croire. Quant au jeu en ligne, on attendra de juger lorsque les serveurs seront prêts, en priant pour quelque chose de plus étoffé et communautaire.

Bref, si l'on constate que la série de Konami n'a rien perdu de ses qualités essentielles cette année, il semble nécessaire de souligner qu'elle se contente du minimum. La licence est arrivée à la fin d'un parcours au bout duquel il va falloir songer à de nouvelles possibilités, à une rupture nette, précise et incontestable avec son passé sur PS2. Qu'elle réfléchisse à une façon de proposer une apparence, une prise en main et un contenu exploitant à fond les dernières technologies. Sinon, le messie pourrait commencer à perdre ses fidèles...



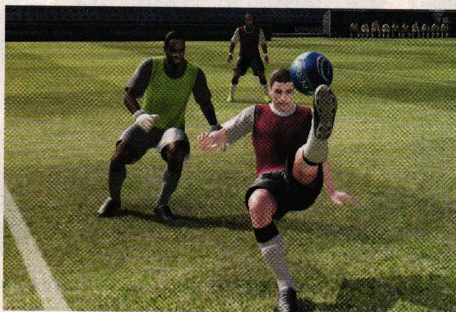
La simulation est une idée pas franchement utile.



La gestion du hors-jeu s'avère (trop ?) précise.



Même lors d'un duel, le public n'a pas l'air enflammé.

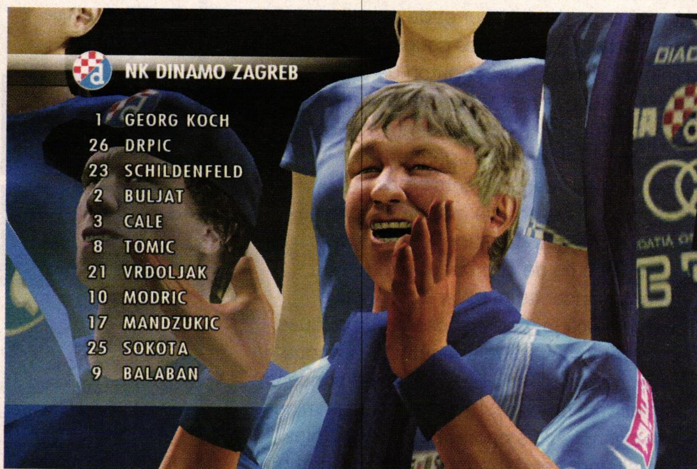


Le mode Entraînement est un passage nécessaire.

LA LICENCE EST ARRIVÉE À LA FIN D'UN PARCOURS AU BOUT DUQUEL IL VA FALLOIR SONGER À DE NOUVELLES POSSIBILITÉS

VERDICT : 7/10

S'il reste un bon jeu de foot, PES 2008 *se montre trop pêchu par rapport à ses valeurs initiales, et surtout n'amène aucune évolution notable. Carton jaune...*



Les présentations des équipes font plus « télé ».



Les collisions se révèlent un peu plus réalistes.



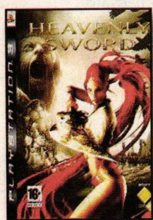
■ La souplesse et le maniement des armes de Nariko la rendent opérationnelle dans toutes les situations.



■ Quelques phases de démolition totale, canon ou bazooka en main, permettent de tester notre précision.



■ Kai n'est pas guerrière et se contente d'esquiver.



Genre Action
Testé sur PlayStation 3
Éditeur Sony
Développeur Ninja Theory
Nombre de joueurs 1
Online Non
Prix env. 60 €
Sortie Disponible

HEAVENLY SWORD

UN DES JEUX LES PLUS PROMETTEURS DE LA PS3 ARRIVE ENFIN. ET ON PEUT DIRE QUE L'ATTENTE N'AURA PAS ÉTÉ VAINE

Jusqu'ici, la PS3 n'avait pas été gâtée en termes de licences exclusives. Il aura fallu attendre quelques mois après sa sortie pour que Ninja Theory nous lâche le premier gros hit disponible uniquement sur la machine de Sony. Un titre qui devait faire face à de multiples défis pour convaincre. Premier d'entre eux, offrir un personnage principal charismatique. Un challenge réel quand il s'agit d'un protagoniste de sexe féminin. On espérait depuis longtemps une héroïne capable de concurrencer Miss Lara Croft sur les podiums, d'être à la fois un objet de fantasme assumé et tête d'affiche d'une grande production vidéoludique.

Nariko répond parfaitement à ces attentes. La jeune femme à la chevelure de feu, de par son design, sa gestuelle, ses expressions du visage empruntées à la jeune actrice australienne Anna Thorv, nous ensorcelle immédiatement. Sa lutte contre un roi démoniaque, son funeste destin gravé dans la lame qu'elle a choisi de manipuler, son lien empathique avec la petite et terriblement troublée Kai, le rapport à un père dévasté par sa seule naissance : autant d'éléments qui confèrent un caractère tragique à sa quête et sa vie, la rendant d'autant plus séduisante.

DÉESSE DE LA GUERRE

Mortelle, Nariko l'est également. *Heavenly Sword*, que l'on peut comparer assez justement à *God of War* pour ses mêlées violentes et flamboyantes, lui offre la possibilité de montrer qu'elle reste à prendre au sérieux en termes de gameplay. Sans inventer quoi que ce soit, *Heavenly Sword* propose une action des plus soutenues et une esthétique parmi les plus léchées aperçues sur consoles. Des gestes aussi fluides et purs que l'eau d'un ruisseau, amples, dévastateurs, qui nous autorisent à ravager des armées entières, comme on le ferait dans un *Dynasty Warriors*.

Moins rébarbatif, bien plus probant et avec bien moins de barbarie et d'hémoglobine que ce à quoi l'ami Kratos nous a habitués. Un mélange de douceur et de puissance émane de chacun de ses coups, très nombreux malgré l'absence d'un bouton de saut. Son éventail de mouvements, répartis suivant trois postures (rapide, puissante et à distance), évoluera grandement et permettra de s'adapter aux différents types d'agresseurs avec une grande souplesse, laissant une grande place à l'inventivité.

Le système de combat aura de quoi décontenancer au premier abord, mais demeure solide. Les parades automatiques, en adoptant l'attitude adéquate à l'attaque subie, permettent de ne pas trop se concentrer sur l'aspect défensif. Les contres, au timing assez généreux, s'opèrent on ne peut plus naturellement et débouchent sur des combos au style éclatant. Notamment lorsque votre

LE PITCH

La Heavenly Sword, une épée sacrée qui boit l'énergie de celui qui la manie, est protégée par le même clan depuis des siècles. Le roi Bohan tente de la récupérer par la force. Nariko, fille du chef, va empoigner l'épée pour affronter le tyran. Ses jours sont désormais comptés…

À RETENIR

AMBIANCE

Le point marquant de ce titre est la qualité de ses cinématiques, mêlant un bon jeu d'acteur à une excellente mise en scène et une qualité graphique époustouflante.





BONUS

En enchaînant les combos, vous débloquerez divers bonus (des artworks ou le making of) qui méritent largement le coup d'oeil.



En contrant parfaitement, une petite séquence spectaculaire défilera sous vos yeux.



Le téléguidage peut se faire au Sixaxis ou au stick. À vous de choisir comment viser.

riposte s'avère parfaite et que vous pouvez admirer Nariko, avec effets de caméra dignes d'un film de kung-fu, faire preuve d'un grand sens de l'improvisation martiale pour dérouiller sa victime. Ou encore lorsque l'on secoue le Sixaxis au bon moment pour enchaîner les combos aériens ou se redresser après avoir été projeté.

Avec ce bon compromis entre technique et accessibilité on retrouve un élément devenu classique, le QTE, très bien intégré et mis en scène, ainsi qu'un téléguidage des projectiles au Sixaxis par défaut. En restant appuyé sur le bouton d'action et en orientant le paddle dans les directions voulues (ou l'analogique gauche en désactivant l'option), vous verrez tout objet que vous pouvez lancer (cela va des armes et boucliers ennemis à des objets plus anodins, voire des cadavres), les boulets d'un canon, les missiles d'un bazooka fantaisiste (!) ou les flèches de Kai, jouable par séquences, aller dans le sens souhaité. Une technique qui permet de gagner une précision et un temps précieux par rapport à un simple mitraillage. Ce qui n'est jamais de trop.

DES GESTES AUSSI FLUIDES ET PURS QUE L'EAU D'UN RUISSEAU, AMPLES, DÉVASTATEURS, QUI NOUS AUTORISENT À RAVAGER DES ARMÉES ENTIÈRES

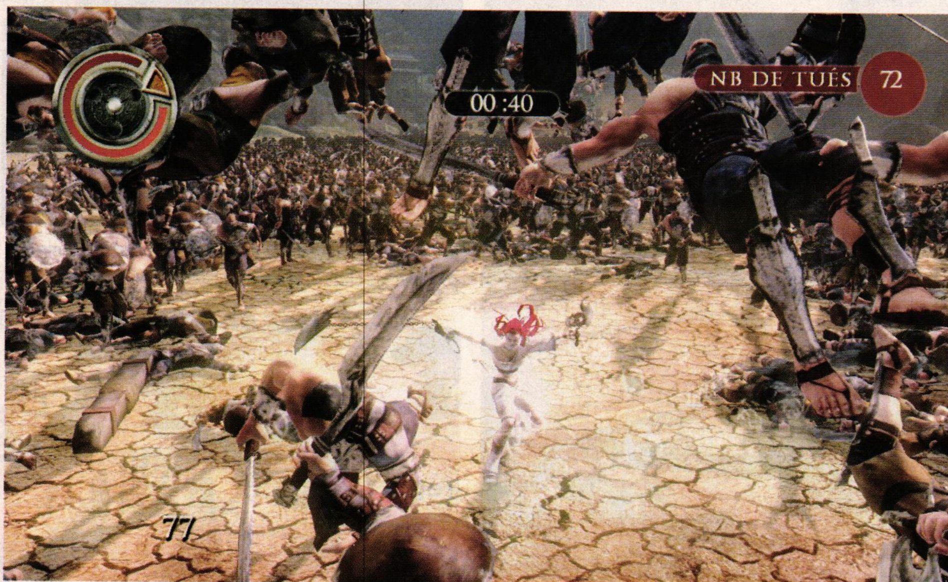
INTENSE, MAIS COURT

Que serait ce gameplay terriblement efficace sans une réalisation grandiose ? Un point fort supplémentaire à mettre au crédit du jeu de Ninja Theory, que vous possédiez ou non un téléviseur HD, le constat demeure identique : du début à la fin, Nariko évolue dans des environnements d'une beauté fascinante, en compagnie de personnages à la modélisation et aux animations surprenantes, face à des centaines d'opposants en simultané. De quoi transfigurer une ambiance des plus réussies, sans parler des séquences cinématiques absolument divines qui nous plongent véritablement dans cet univers inspiré.

Peut-être pas aussi intrépide et grandiloquent qu'un *God of War* – on regrettera l'absence de boss gigantesques ou de phases de plate-forme (les développeus ont choisi de ne pas proposer de bouton de saut), se prêtant pourtant bien au contexte heroic-fantasy –, *Heavenly Sword* souffre de sa linéarité et surtout d'une durée de vie tristounette. Il suffira d'à peine plus de six heures à un joueur moyen pour plier le mode de difficulté Normal et passer au challenge du mode Enfer, autrement plus corsé. Reste l'envie de réussir chaque niveau avec le plus de style possible, qui ne concernera pas forcément le plus grand nombre de joueurs. La longueur ne fait guère la qualité, et l'intensité de l'expérience proposée, très cinématographique, suffira largement à ravir les possesseurs de PS3. Et puis il serait dommage de snober Nariko.

VERDICT : 7/10

Beau, intense, prenant, mais un peu court, le titre de Ninja Theory est bien la licence originale qu'attendait la console de Sony pour montrer ses capacités.



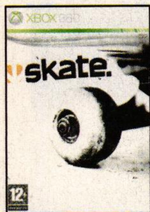
Varier les différentes postures de combat permet de nettoyer l'écran de plusieurs centaines d'agresseurs pourtant futés.



Comme *God of War*, le jeu a recours aux QTE.



Les combos aériens demeurent très impressionnants.



SKATE

POSÉE, STYLÉE ET BLINDÉE DE BONNES IDÉES, LA SIMU D'EA EXAUCE LES SOUHAITS DES FANAS DE PLANCHE À ROULETTES

Genre Sport extrême
Testé sur Xbox 360
Disponible sur PlayStation 3
Éditeur Electronic Arts
Développeur Black Box
Nombre de joueurs 1
Online Oui
Prix env. 70 €
Sortie 27 septembre 2007 (360), 12 octobre 2007 (PS3)

LE PITCH

Dans la peau d'un skateur créé de toutes pièces, vous rencontrez diverses stars de la discipline et accumulez les séances photo pour *Thrasher* et *Skateboard Magazine*, deux grands noms de la planche à roulettes. Votre but ultime ? Participer aux X-Games, évidemment !

Hormis une ou deux exceptions qui n'ont jamais vraiment convaincu, les amateurs de skate-board n'ont eu que *Tony Hawk* pour étancher leur soif de gamelles et autres fliptricks. Or, la série de Neversoft est devenue de plus en plus fantaisiste au fil des années, troquant un emballage « pro skater » pour des délires relativement efficaces mais de plus en plus éloignés de la simple pratique.

En bref, dans le monde du skate virtuel comme dans les rêves des amateurs de réalisme, il y a de la place pour une seconde saga depuis longtemps déjà. Mais malgré ça, il aura fallu attendre que le géant Electronic Arts crée la surprise en annonçant *Skate*, un coup d'essai qui déborde déjà de maîtrise.

UNE AUTRE VOIE

Impossible, pour concurrencer le très spectaculaire *Tony Hawk*, de jouer sur le même terrain que lui. C'est ce qu'a dû se dire le producteur de Black Box avant d'imaginer *Skate*. Car finalement, plus que la folie des points et des enchaînements farfelus, c'est l'authenticité qui caractérise le mieux son jeu. Pas 100 % réaliste (on compte quelques séquences abracadabrantes), *Skate* est ce que l'on a vu de plus crédible depuis l'arrivée de la discipline sur nos consoles.

Il ne faut pas plus de dix secondes et autant de gadins ridicules pour s'en rendre compte. Cloué au sol par la gravité, le skateur doit composer avec un panel de mouvements complet et exigeant : il faut pousser pour avancer, se pencher pour prendre de la vitesse et effectuer des manipulations relativement complexes pour espérer claquer la moindre figure stylée. Pour sauter ou faire vriller sa planche dans tous les sens, il faut en effet jouer du stick droit, façon *Fight Night*. Les manipulations, nombreuses et pas toujours évidentes à retenir, sortent plutôt facilement après quelques heures de jeu. Alors, on peut commencer à combiner avec grâce, placer quelques grabs avancés ou tenter de franchir les gaps les plus mortels.

Avec un peu de pratique, *Skate* fonctionne du tonnerre et les sensations se montrent à la hauteur de l'investissement. Il faut certes parvenir à oublier tout ce qu'on a appris avec *Tony Hawk*, mais le jeu en vaut la chandelle. Très au point pour un premier essai, ce mode de contrôle n'est toutefois pas sans défaut. Dépendant de la précision de vos gestes, il s'accommode difficilement du Sixaxis, plus mou du stick que son homologue 360. Ensuite, l'impossibilité de descendre de sa planche, ne serait-ce que pour faire quelques mètres à pied, rend certaines situations complexes. On reste souvent bloqué en face d'une marche ou d'un escalier, pestant contre un skateur qui a du mal à faire demi-tour. Dans le même ordre d'idées, la caméra fait parfois des siennes,

À RETENIR

AVATAR

S'il n'est pas possible de créer une fille, vous pouvez tout de même tout modifier : carrure, visage, cheveux, accessoires et vêtements sont customisables à loisir.

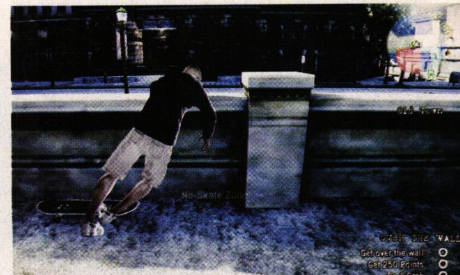


LA CARTE

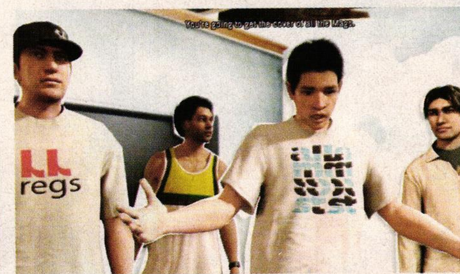
Elle est fonctionnelle, mais on aurait apprécié plus de détails, ou un mode GPS menant à l'objectif désiré. Ce sera pour la prochaine fois, on espère.



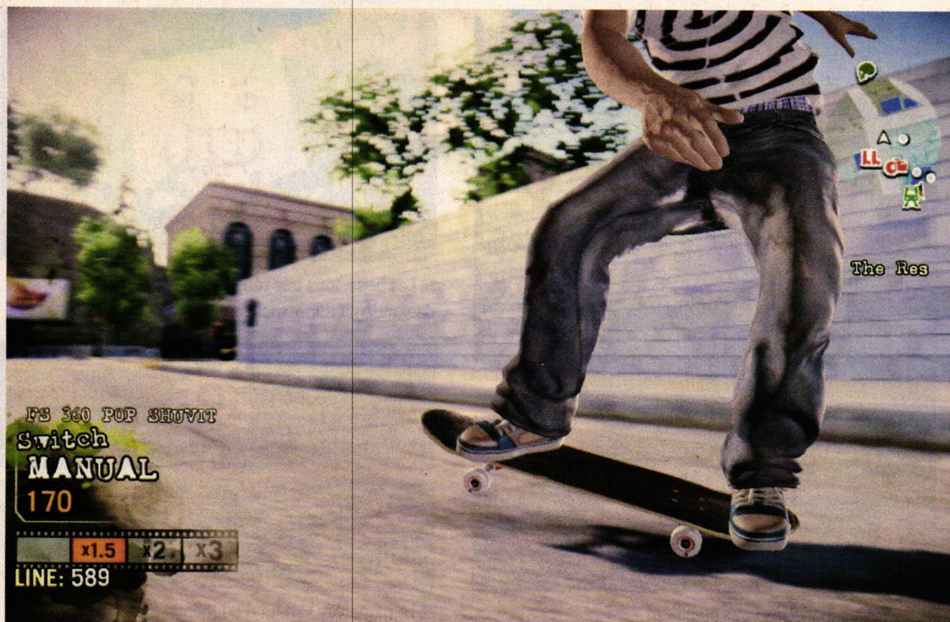
■ Pas toujours clairement expliquées, les épreuves demandent plusieurs essais. On s'y fait, mais on a vu mieux !



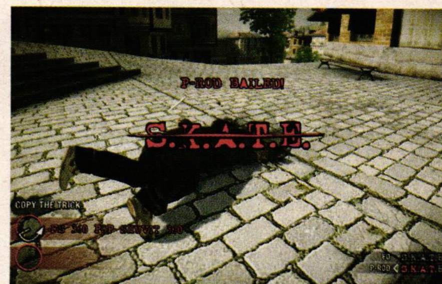
■ Pas toujours naturel, le ragdoll permet tout de même de varier les chutes. Et c'est souvent réussi !



■ Stylées, les cinématiques donnent un peu de vie au jeu.



■ Le « manual » incarne parfaitement le gameplay de *Skate* : pour garder l'équilibre, il faut maintenir le stick droit à 45°.



■ Dans le mode Skate, répétez une figure imposée.



■ Pour les grinds ? Il suffit de « replaquer » pour glisser.

LES MANIPULATIONS, NOMBREUSES ET PAS TOUJOURS ÉVIDENTES À RETENIR, SORTENT **PLUTÔT FACILEMENT APRÈS QUELQUES HEURES DE JEU**

que ce soit en « s'accrochant » au coin d'un mur ou en masquant un obstacle meurtrier. Originaux et immersifs, les angles de vue fonctionnent le plus souvent, mais on n'est pas à l'abri d'un gros accident. Enfin, ajoutez des piétons énervants et du « vert » (skate en half-pipe, bowl...) moins inspiré et vous obtenez une bonne liste de choses à parfaire dans une éventuelle suite.

VILLE DE RÊVE

Novateur et ambitieux, *Skate* avait besoin d'un terrain de jeu à sa mesure. La ville de San Vanelona, mélange de San Francisco, Vancouver et Barcelone, relève le défi avec une classe folle. Collines à dévaler, centre d'affaires en marbre, tout est disposé avec une science ahurissante du détail. Escaliers, rampes et bancs y pullulent sans donner l'impression d'évoluer dans un skate-park géant.

Pourtant, les spots sont aussi innombrables qu'intéressants, que ce soit pour placer une figure au hasard ou pour travailler un combo pendant des heures. Énorme en level design, San Vanelona l'est aussi en termes de taille. S'il faut bien dix minutes pour la traverser, on préférera s'économiser en prenant le métro, même s'il faut s'accommoder d'un loading disgracieux. On regrettera au passage l'impossibilité de « se téléporter ». Une raison de plus pour fouiner et peut-être dégoter un peu plus de mobilier urbain à exploiter. Un minimum pour parvenir à remplir les objectifs d'une carrière convenue mais riche en missions diverses. Compétitions, vidéos à tourner ou photos insensées, tout est bon pour obtenir la couverture d'un grand magazine de skate. On ne s'ennuie pas, mais les quelques cinématiques présentes n'y feront rien : *Skate* manque encore d'envergure de ce côté. Techniquement, en revanche, c'est plutôt convaincant. Fluide, propre et fort bien animé, le jeu d'EA affiche un graphisme stylé, sur 360 du moins. Sur PS3, les saccades font rage et l'aliasing règne en maître sur San Vanelona. Les chargements ont beau se faire plus discrets, on ne peut s'empêcher de rager quand l'animation chute, entraînant notre skateur avec elle. Incompréhensible, cette différence place la version PS3 un bon cran en dessous de son homologue 360. C'est dommage, mais que cela ne vous freine pas : *Skate* est un trip à essayer de toute urgence !

VERDICT : 8/10

Titre, concept, but : tout paraît couler de source pour le simulateur d'EA. Encore imparfait mais très fun, il offre une alternative solide à Tony Hawk.

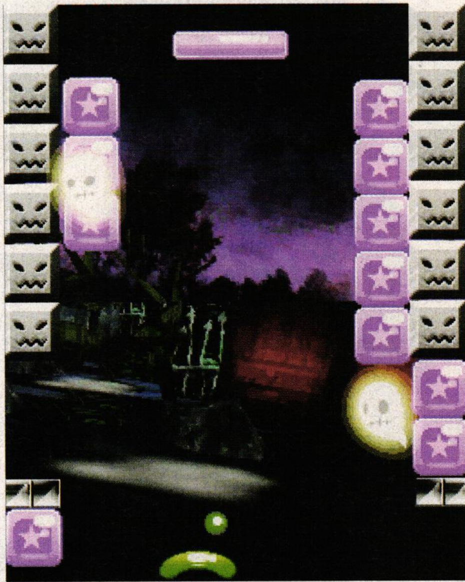


■ Les stars du skate actuel (oubliez Tony...) vous proposent de nombreux défis.



■ Voilà ce qui arrive quand on ne peut pas tourner la caméra.


Dans le niveau Shoot, le rayon de votre vaisseau permet de guider la balle où vous le souhaitez.


De vilains monstres vous embêtent ? Il vous reste une chose à faire : souffler sur la DS !


Les boss, tous très réussis sur le plan du design, demandent énormément d'adresse pour en venir à bout.


Le gameplay variant d'un monde à l'autre, on doit apprendre à composer avec de nouveaux objectifs.



Genre Casse-briques
Testé sur DS
Éditeur Arkedo Studios
Développeur Ubisoft
Nombre de joueurs 1-2
Online Non
Prix env. 30 €
Sortie Disponible

NERVOUS BRICKDOWN

UN PEU DE CRÉATIVITÉ HEXAGONALE ET UN GENRE TOMBÉ EN DÉSUÉTUDE PARVIENNENT À SUSCITER UN PEU PLUS D'INTÉRÊT

N'y allons pas par quatre chemins : le casse-briques fait partie des genres que l'on peut qualifier de reliques du passé. Relégué au rang d'amusement léger, de passe-temps futile, consulté essentiellement sur téléphone portable pour patienter dans une salle d'attente, ou parfois au bureau pendant les heures de relâche, le *Breakout*-like ne s'avère plus aussi hypnotique qu'il y a vingt ans, sauf peut-être pour une poignée de geeks extrémistes. Et encore.

Les petits Français d'Arkedo ont eu la folie de croire qu'il y avait toujours quelque chose à tirer d'une raquette et d'une balle faites de pixels. Et c'est qu'ils ont eu raison. En utilisant à merveille les fonctionnalités de la DS tout en apportant des idées on ne peut plus rafraîchissantes au concept, le studio parisien a su créer un titre qui s'impose comme l'un des plus enthousiasmants de la portable de Nintendo.

VARIATIONS

Le premier niveau se déroule comme un *Arkanoid* classique. Des briques de couleur, une balle à renvoyer, des bonus à ramasser. Tout ce qu'il y a de plus familier, à ceci près que l'on manipule la raquette à l'aide du stylet. Et qu'à partir d'un moment les stages affichent un design assez différent, ou encore que l'on peut souffler sur le micro pour empêcher la sphère de redescendre ou mieux casser la dernière brique inaccessible. Et puis il y a un boss, assez retors puisqu'il vous agresse en même temps que vous devez gérer la non-chute de la pelote. Par la suite, le design sera intimement lié à la façon de jouer. Le monde Shoot remplace la raquette par un vaisseau spatial duquel émane un laser qui va guider la balle, le monde Paper vous permet de dessiner vous-même votre instrument, Water vous voit diriger un sous-marin et sauver des gens à la façon d'un Game & Watch… Dix univers, dix pattes graphiques différentes, dix façons d'appréhender le casse-briques sans vraiment s'embêter, grâce à des stages bien bâtis ainsi qu'à un design et des musiques très réussis.

Si l'on ne devait reprocher qu'une chose à *Nervous Brickdown*, c'est le genre auquel il appartient. Malgré sa grande variété de styles et d'excellentes idées, notamment des combats contre des boss assez fameux, cette cartouche ne peut lutter contre une certaine répétitivité, ce qui nous amène à l'apprécier sur des séances courtes exclusivement.

VERDICT : 8/10

Joli et très inventif, le premier jeu d'Arkedo constitue une excellente approche du casse-briques. Peut-être même le meilleur jeu du genre, tout simplement.

LE PITCH

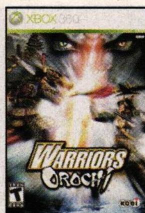
Aux commandes d'une raquette qui changera de forme à chaque monde visité, vous allez enchaîner plus d'une centaine de niveaux à casser des briques et battre des gros monstres, avec quelques quêtes annexes pour débloquer du contenu bonus.

À RETENIR

CONVIVIAL
Le mode multi, qui n'est pas sans rappeler *Tetris* avec ses briques qui descendent, implique que les 2 joueurs tapent la balle en alternance. Un mode limité mais assez fun.



INSPIRATION
Les hommages pleuvent dans *Nervous Brickdown* et le dernier niveau, baptisé Retro, rappellera quelques bons souvenirs aux vieux gamers.



Genre Action **Testé sur** Xbox 360
Disponible sur PlayStation 2
Éditeur Koei
Développeur Omega Force
Nombre de joueurs 1-2
Online Non **Prix** env. 50 € **Sortie** Disponible

WARRIORS OROCHI

LES GUERRIERS DE L'ASIE FÉODALE NE CONNAISSENT PAS DE REPOS ET REVIENNENT EN NOMBRE

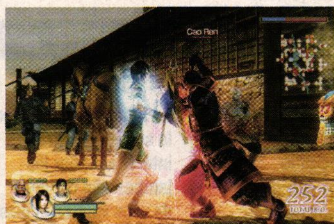
Warriors Orochi est un peu le rêve ultime des fans d'action médiévale made in Koei. Un crossover entre les séries *Samurai Warriors* et *Dynasty Warriors*, dans lequel tous les meilleurs combattants de la Chine et du Japon féodal affrontent un vilain démon qui les a tous réunis en créant une faille spatio-temporelle, cela nous donne plus de 70 personnages capables de pourfendre des armées de grouillots.

Autrement dit des heures et des heures de plaisir insouciant pour ceux qui apprécient la formule, avec en bonus le droit de composer des équipes de trois héros. On peut en effet changer de protagoniste à l'envi durant une bataille de manière à tester les différents styles de combat. L'évolution de ces as de la castagne et de leurs armes permettra aussi de se faciliter la tâche durant les différentes campagnes dans lesquelles la quantité prime sur la qualité. Le titre se distingue en effet (comme cela a toujours été le cas avec les *Warriors*) par un nombre d'ennemis impressionnant et son absence d'intelligence artificielle.

Cela ajouté à une réalisation surannée, on se dit qu'il sera peut-être plus judicieux de rester fidèle à la PS2.

VERDICT : 6/10

Si vous appréciez le matraquage de boutons et l'ambiance médiévale, ce titre vous conviendra.



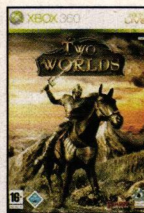
■ **Face aux généraux, vous serez confronté à ce genre d'épreuve de force.**



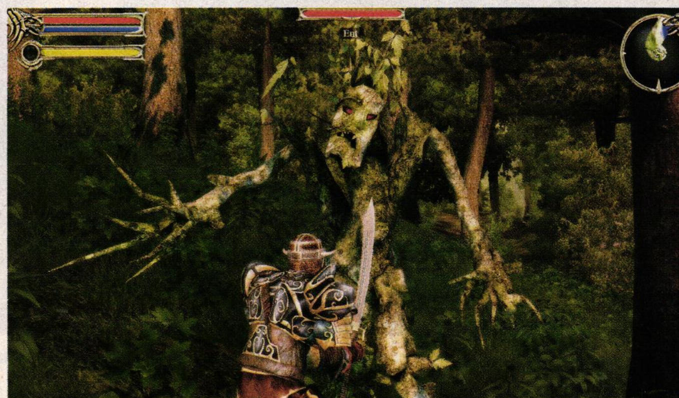
■ **À cheval, on gagne en puissance et en sécurité. Balayez vos ennemis !**



■ **Si un guerrier faiblit, vous pourrez toujours compter sur les deux autres.**



Genre RPG **Testé sur** Xbox 360 **Disponible sur** PC
Éditeur Zuxxez Entertainment
Développeur Reality Pump
Nombre de joueurs 1-8
Online Oui
Prix env. 65 € **Sortie** Disponible



■ **Les affrontements en temps réel et à la troisième personne sont peu variés.**

TWO WORLDS

QUAND L'AMBITION ET LA BONNE VOLONTÉ SEULES NE SUFFISENT PAS À FAIRE UN GRAND JEU !

Présenté comme le successeur d'*Oblivion* par son développeur, *Two Worlds* aura suscité toutes les interrogations, toutes les envies. Doté d'un système de règles complexes, avec de multiples compétences, le RPG de Reality Pump avait semble-t-il de nombreuses cartes en main pour satisfaire les aventuriers.

Aussi le désenchantement est total à peine le premier dialogue achevé : voix sans passion et textures grossières envahissent l'écran. Par la suite, l'absence de phases d'apprentissage, les menus peu ergonomiques, la difficulté dosée comme dans un jeu des années 80 (donc mal !) ou les décors très répétitifs viennent mettre à mal même le plus téméraire. Et, pourtant, *Two Worlds* n'hésite pas à bousculer le joueur, via des retournements de situation à foison et une transformation progressive de l'univers. Dommage alors que les combats, pourtant l'une des pièces maîtresses du jeu, soient si mal pensés qu'on en maudirait les concepteurs : non seulement ils s'enchaînent à vitesse grand V, mais en plus ils sont pris d'une « Diabloïte » aiguë.

Alors, oui, *Two Worlds* n'est pas totalement déplaisant, mais, comparé à son inspiration, c'est tout simplement le jour et la nuit.

VERDICT : 4/10

Terriblement ambitieux, Two Worlds *échoue malheureusement à cause d'une réalisation technique peu convaincante.*



■ **Malgré une profondeur de champ importante, *Two Worlds* est bien vide.**



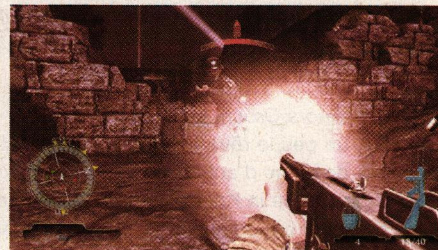
■ **Les combats « à la *Diablo* » se montrent vite répétitifs et lassants.**



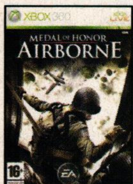
Chaque mission démarre par un saut : vous avez quelques secondes pour décider de l'endroit où vous poser.



Pensez à vous planquer sur les toits, vous gagnerez grandement en efficacité et en longévité…



Tuer des ennemis vous permet d'améliorer vos armes.



Genre FPS
Testé sur Xbox 360
Disponible sur PlayStation 3, PC
Éditeur Electronic Arts
Développeur EA Games
Nombre de joueurs 1-16
Online Oui
Prix 70 €
Sortie Disponible

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

VUE DU CIEL, LA GUERRE DEVIENT UNE AFFAIRE DE TACTIQUE. OU COMMENT MEDAL OF HONOR TENTE DE SE RENOUVELER

LE PITCH

Membre d'une division aéroportée de l'armée américaine, vous êtes parachuté sur certains des points stratégiques les plus importants de la Deuxième Guerre mondiale. Choisissez où vous tombez, et tâchez d'emprunter la route la plus sûre jusqu'à la victoire finale.

Retour en pleine Deuxième Guerre mondiale, mais cette fois dans une division aéroportée. Pour vaincre les forces de l'Axe, vous vous rendrez sur tous les fronts européens, en Italie d'abord, puis en France, en Hollande et en Allemagne, pour mener des batailles dont certaines (Market Garden) ont déjà été illustrées dans les précédents épisodes de la série. Est-ce à dire que *Medal of Honor* tourne en rond ? Un peu, tant le gameplay est resté le même et les situations tournent à la répétition : des fantassins à abattre par dizaines, puis des tanks à dégommer au bazooka, enfin des installations stratégiques à saboter. Mais un nouvel élément fait son apparition : le saut en parachute, qui va redéfinir en profondeur l'expérience de jeu liée à la série.

Chacune de ces six opérations commence de la même manière : vous quittez l'habitacle de votre appareil, ouvrez (automatiquement) le parachute et dirigez votre descente (très facilement) en fonction de l'endroit où vous souhaitez atterrir. Sous vos pieds s'étale le champ de bataille, avec ses zones dangereuses (où s'agglutinent les soldats ennemis) et d'autres plus retirées où vous pouvez vous poser discrètement. À vous de voir.

UN JEU MOINS LINÉAIRE

Alors que les précédents *MOH* nous guidaient au fil de niveaux bâtis comme des couloirs, *Airborne* laisse tout son libre-arbitre au joueur. Dans quel ordre va-t-il enchaîner les missions ? Comment compte-t-il liquider ses adversaires ? Va-t-il aider les boys ou au contraire se la jouer sniper ? Tout est permis au fil de niveaux où des dizaines d'itinéraires sont envisageables.

Mais il y a plusieurs revers à la médaille. Le premier : une difficulté extrême, du fait d'ennemis fins tireurs d'élite, imprévisibles et incapables de rester en place. La moindre imprudence, et c'est la mort. Ce qui amène à la deuxième réserve : quand on meurt, il faut à nouveau sauter en parachute et se faufiler au milieu d'ennemis ressuscités pour retourner au point où l'on en était resté. Ce qui peut s'avérer décourageant à la longue.

Enfin, chaque chapitre se conclut par deux ou trois missions linéaires, dans la tradition de la série. En bref, une tentative convaincante mais pas tout à fait aboutie pour renouveler une saga pionnière du genre.

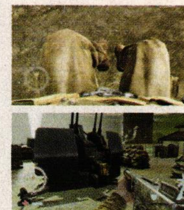
VERDICT : 7/10

Une succession de batailles épiques à la réalisation impeccable où la liberté est reine. Mais la difficulté et des restes de convention en atténuent l'impact.

À RETENIR

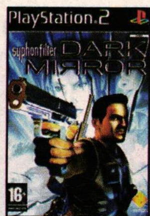
ATTERRISSAGE

Au moment de toucher le sol, vous avez intérêt à replier les jambes afin d'éviter de vous vautrer, et ainsi de ne pas perdre de temps au beau milieu d'ennemis surexcités !

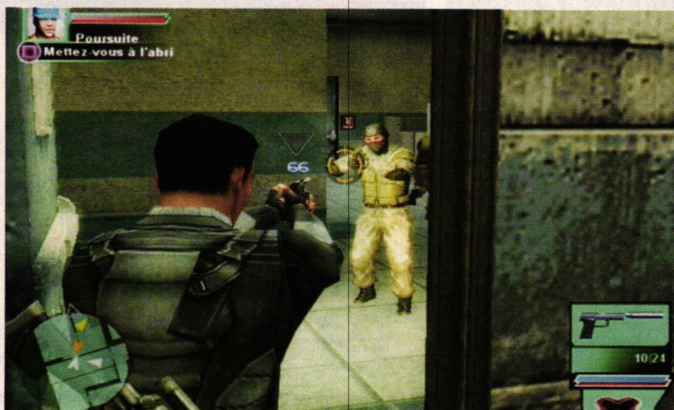


SABOTEUR

Vos missions impliqueront souvent du sabotage, ce qui demande de liquider tous les ennemis aux alentours, ou d'être aidé par les boys.



Genre Action
Testé sur PlayStation 2
Éditeur Sony C.E.A.
Développeur Sony C.E.A.
Nombre de joueurs 1 **Online** Non
Prix 50 € **Sortie** 10 octobre 2007



■ Tout en affrontant les forces ennemies, il faudra s'occuper de saboter les installations et parfois protéger des civils, capables de vous aider.

SYPHON FILTER DARK MIRROR

APRÈS UNE RÉSURRECTION SUR PSP, SYPHON FILTER DÉVOILE SES BEAUX RESTES SUR PS2

Avant Sam Fisher de *Splinter Cell*, il y avait Gabe Logan de *Syphon Filter* : un agent de terrain rompu à la lutte antiterroriste, travaillant de concert avec sa collègue Li Yan, et qui fit le succès de la PSone. Il revient aujourd'hui sur PS2 dans une aventure initialement sortie sur PSP l'an passé. La formule n'a guère changé : tandis que Gabe attaque les affreux en infiltrant leurs installations et en les flinguant à tour de bras, Li Yan (que l'on incarne dans quelques missions) se charge de le couvrir.

L'ambiance technologique et parano, le rythme nerveux, voire stressant, sont toujours au programme. Le retour de cette série mythique s'annonçait réjouissant, mais il est handicapé par sa nature même : un portage de jeu PSP, aux graphismes décevants pour de la PS2 (mention spéciale au corps disproportionné du héros) et aux missions souvent très courtes. L'ampleur des épisodes PSone (aux environnements ouverts) a été amputée au profit d'emprunts (lunettes thermiques, etc.) à *Splinter Cell*. Reste un titre un brin conventionnel mais qui combine action et discrétion avec efficacité.

VERDICT : 6/10

Fusillades à un rythme frénétique. Dark Mirror *est efficace, mais on aurait aimé une réalisation digne d'une PS2.*



■ Les missions ont souvent lieu de nuit. Adoptez donc la vision thermique !



■ Séquence imposée : la mitrailleuse pour dégommer des méchants sans I.A.



Genre Karaoké
Testé sur PlayStation 3 **Éditeur** Sony C.E.E
Développeur Team Soho
Nombre de joueurs 1-8
Online Oui
Prix env. 30 € **Sortie** 17 octobre 2007

SINGSTAR

PETITS ET GRANDS VONT POUVOIR DÉSORMAIS POUSSER LA CHANSONNETTE SUR PLAYSTATION 3

En passant sur PS3, *Singstar* n'évolue pas beaucoup. Et quoi de plus normal pour un jeu où il ne suffit que de fredonner avec justesse des airs connus. L'ajout d'un mode Rap assez difficile à maîtriser (il faut en effet respecter le flow, en suivant le rythme des basses, avec une grande rigueur) et l'effacement des voix de l'interprète original n'y changent rien. La tracklist laisse place à une grande variété des genres, peut-être un peu trop puisque l'on retrouve le très électronique *One More Time* de Daft Punk aux côtés du *Toxic* de Britney Spears ou du *Losing my Religion* de REM.

En sus, Sony nous ressert quelques morceaux déjà disponibles sur le *Pop Hits PS2*. Si le Blu-ray en lui-même peut décevoir (qualité médiocre de certains clips...), l'intérêt principal se situe surtout dans les applications en ligne. Via le SingStore, vous pourrez vous procurer les chansons que vous désirez dans le catalogue de Sony (qui ira en grandissant), moyennant quelques euros. Reste à savoir combien.

Enfin, l'évolution majeure est de pouvoir partager ses performances avec le monde entier. Ce qui pourrait engendrer un phénomène à la MySpace...

VERDICT : 7/10

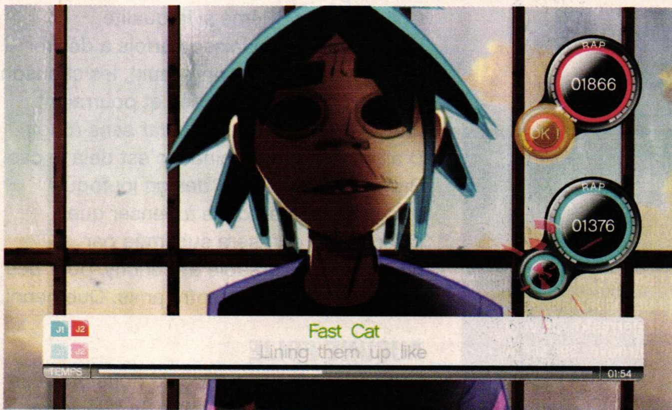
L'intérêt principal de cette galette ne réside pas dans la tracklist mais dans les fonctionnalités en ligne.



■ Le potentiel du jeu en ligne est monstrueux.



■ Des icones vous indiquent les endroits importants.



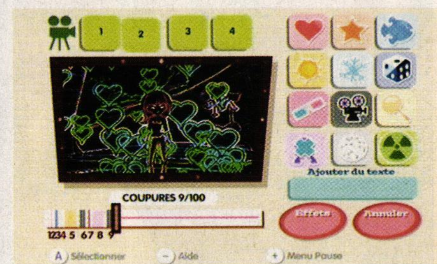
■ Les séquences de rap s'affichent désormais sous la forme de deux cercles résonnant comme des basses. Avoir le bon rythme demande un certain entraînement.



■ Les combos s'exécutent avec difficulté, à cause d'un capteur de mouvements bien trop réactif et un gameplay mal fichu.



■ Vous pouvez chanter comme une casserole, *Boogie* ne vous en tiendra jamais rigueur. Des points faciles.



■ Le montage de clips se montre réellement intéressant.



Genre Musical
Testé sur Wii
Éditeur Electronic Arts
Développeur Electronic Arts
Nombre de joueurs 1-2
Online Non
Prix env. 70 €
Sortie Disponible

BOOGIE

EA TENTE LE JEU MUSICAL POUR TOUTE LA FAMILLE. UNE PREMIÈRE SUR Wii, POUR UN RÉSULTAT DÉCONCERTANT

Boogie fait partie de ces projets Wii que l'on attendait avec une impatience mal contenue. Un titre où l'on doit bouger sa Wiimote en rythme tout en s'égosillant sur des morceaux populaires, voilà qui a de la gueule. Sur le papier uniquement. Car malheureusement, ce qu'on retiendra de cette incursion d'EA dans le casual gaming, c'est surtout une exécution complètement ratée.

Pourtant, à la base, il y a une tracklist assez démentielle, proposant des titres de Britney Spears ou de Jamiroquai en passant par les Black Eyed Peas, les Village People et les Red Hot Chili Peppers. Même si la qualité de l'orchestration laisse parfois à désirer (ce ne sont pas des originaux), les chansons choisies sont nombreuses et pourraient toutes figurer sur un *Singstar* sans rougir. D'ailleurs, pour certaines, c'est déjà le cas. Bref, ceci ajouté à un design loufoque et coloré, tout autorise à penser que l'identité du soft sera sublimée par un gameplay agréable et punchy, pour des soirées mémorables entre amis. Que nenni.

AUCUNE FOLIE

Livré avec un micro, *Boogie* nous propose donc de chanter. Problème, la tolérance en chant se révèle tout simplement excessive. Gazouiller, brailler, parler, taper des mains : tout ce qui produit un son peut vous donner des points, beaucoup de points. Aucun challenge, par conséquent aucun intérêt.

Quant à la partie « danse », elle ne se révèle pas plus folichonne. On s'attendait à agiter Wiimote et Nunchuk en décrivant des arabesques élégantes tout en respectant un tantinet la mesure. Au lieu de ça, pour que notre petit héros enflamme l'écran de ses chorégraphies balancées, il faut simplement secouer la manette en forme de télécommande, sans fantaisie, machinalement, quitte à se transformer en simples métronomes. Qui plus est, il faut s'employer à réaliser des gestes très secs, la reconnaissance étant si pointue que le moindre mouvement trop ample n'est pas pris en compte et se retrouve donc classé dans la catégorie « pas en rythme », chose que l'on ressent grandement en tentant les combos. Partant de là, le mode Aventure, bien trop court, les affrontements en multi, les différentes chansons et plateaux de danse à débloquer et enfin le montage de clips paraissent bien inutiles pour relever la sauce de ce jeu mal calibré et rapidement répétitif.

VERDICT : 3/10

LA déception du mois. Très prometteur sur le papier et jouissant d'une bonne tracklist, le titre d'EA propose un gameplay trop bancal et limité pour accrocher.

LE PITCH

Bubba, Jet, Kato, Lea et Julius éprouvent le désir de montrer leurs talents artistiques à l'univers. Au cœur d'une machination extraterrestre, ils vont se retrouver sur scène pour prouver qu'ils sont aussi bons chanteurs que danseurs. À vous de le démontrer !

À RETENIR

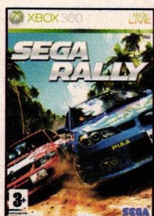
CHEAP

Le mode Aventure, en plus de se révéler bien court, nous confronte à un déroulement du « scénario » bien peu enthousiasmant. Des images fixes et des textes très niais.



CUSTOMISATION

S'il y a peu de personnages, on peut les customiser de la tête aux pieds. Créer sa star, ça n'a pas de prix.



Genre Course **Testé sur** Xbox 360
Disponible sur PS3, PC, PSP
Éditeur Sega
Développeur Sega Racing Studio
Nombre de joueurs 1-2 **Online** Oui
Prix env. 70 € **Sortie** 28 septembre 2007

SEGA RALLY

EUROPÉANISÉ, L'ANCIEN ROI DU RALLYE ARCADE RETROUVE L'ESPRIT DE SES ANCÊTRES

Des caisses de toutes catégories, une quinzaine de courses sur cinq environnements, des modes Carrière, Time Attack et multi, on trouve de tout dans le nouveau *Sega Rally*. Récupérée par un studio composé d'anciens de *Colin McRae* et *Burnout*, la célèbre licence – autrefois 100 % arcade – se plie aux contraintes du jeu moderne. Et si l'on tourne un peu trop souvent sur les mêmes tracés, leur qualité fait la différence tout en mettant en valeur la principale force du titre, son pilotage.

Plutôt accessible, il mixe la précision du *Sega Rally* originel et la fulgurance de sa suite. En clair, on va très vite mais sans jamais perdre le contrôle, même quand la piste s'effrite. Car tour après tour, le passage des voitures creuse tout ce qui peut l'être, l'effet sur la direction étant important selon la trajectoire empruntée. L'effet, plutôt joli, donne un peu plus de profondeur au gameplay. D'ailleurs, l'absence de vibrations sur le pad PS3 se révèle rédhibitoire et nuit au plaisir de jeu. La réalisation, quant à elle, fait le boulot avec efficacité : l'animation est fluide et rapide, les décors détaillés et les caisses bien modélisées.

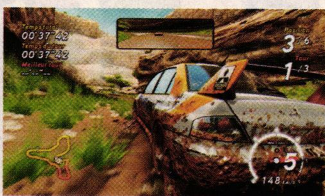
Tout ce que l'on peut exiger d'un bon titre arcade en gros.

VERDICT : 7/10

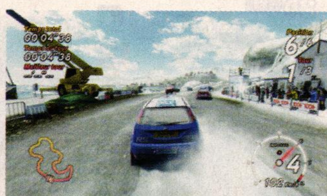
Le retour est gagnant sur presque tous les fronts. Manquant un peu de contenu, Sega Rally *assure sur les sensations.*



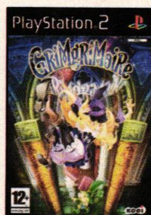
Boue, goudron mouillé, poussière, neige... Tout est bon pour un jeu qui mise beaucoup sur la glisse et la vitesse. Sensations garanties !



Dans le canyon, il faut éviter les voitures, les flaques, les parois...



Au départ, l'I.A. vous devance. À vous de la rattraper, à l'ancienne.



Genre Stratégie temps réel
Testé sur PlayStation 2
Éditeur Nippon Ichi
Développeur Vanillaware
Nombre de joueurs 1 **Online** Non
Prix env. 50 € **Sortie** 28 septembre 2007



Les runes (en bas à droite) servent de générateur de « familiers », tandis que les cristaux doivent être annexés puis récoltés par les unités spécialisées.

GRIM GRIMOIRE

OU COMMENT SURFER MALADROITEMENT SUR LA VAGUE DES DISGAEA ET AUTRES JAPONAISERIES RÉTRO

Le postulat était pourtant aussi alléchant qu'audacieux : un jeu de stratégie temps réel en 2D vu de profil avec scrolling latéral, une proposition rarissime, pour ne pas dire unique. Parsemé de clins d'œil peu subtils à *Harry Potter*, *Grim Grimoire* met en scène une apprentie sorcière entraînée dans les intrigues d'une école de magie. À la manière de *Majora's Mask*, elle revivra sans cesse les cinq mêmes journées, dans l'espoir de contrer un terrible cataclysme.

Cependant, la variété n'est pas au rendez-vous. Après un tutorial assommant, mais hélas nécessaire pour maîtriser le système de sélection et d'affectation des unités, il faut se rendre à l'évidence. Si en accumulant les grimoires, on enrichit effectivement son arsenal, le game design souffre de partis pris discutables, pour ne pas dire impardonnables. Les affrontements se déroulent tous sur le même décor de fond, mornes entrelacs d'étages et d'arches reliés par des escaliers, et seul le renouvellement des unités contribue à alléger partiellement cette pesante routine.

L'intention était bonne, mais l'occasion est manquée pour Vanillaware et Nippon Ichi...

VERDICT : 5/10

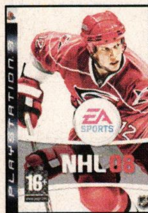
Original mais répétitif, Grim Grimoire *nous prouve bien malgré lui que routine et féerie ne font pas bon ménage.*



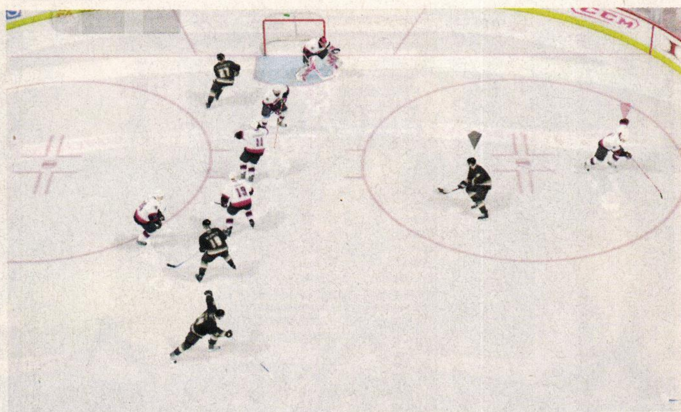
Avec l'expérience, on pourra invoquer des créatures de taille impressionnante.



Fidèles à la tradition, les intrigues sont matérialisées par de belles images fixes.



Genre Sport **Testé sur** PlayStation 3
Disponible sur Xbox 360, PlayStation 2
Éditeur Electronic Arts
Développeur EA Sports
Nombre de joueurs 1-2 **Online** Oui
Prix env. 70 € **Sortie** Disponible



■ Les face-à-face avec le goal adverse deviennent plus tendus.

NHL 08

LA DERNIÈRE TROUVAILLE DE LA SÉRIE ? LE STICK DROIT EST PLUS OPTIMISÉ QUE JAMAIS !

Ignoré dans nos contrées, *NHL* n'en demeure pas moins une des pierres angulaires, mais nord-américaine, de l'écurie Electronic Arts. Et dieu sait qu'avec les années, le titre s'est grandement amélioré.

Dernière lubie d'EA, la gestion du pad droit (voir *Skate* et autres jeux de sport de l'éditeur) trouvait déjà une application plutôt intelligente dans le précédent volet On gérait son hockeyeur du pad gauche, et la crosse répondait aux sollicitations du droit. Rapidement, et sans trop sourciller, on tirait au but et boxait ses adversaires.

Cette innovation trouve ici un nouvel usage. On peut désormais en user en un contre un pour feinter un défenseur, en appuyant simplement sur L1 puis en dirigeant l'action des deux sticks. Intuitif donc. Quant au mode Dynasty, amélioré aussi, il autorise toutes les customisations possibles, jusqu'aux voix de joueurs. Enfin, l'intelligence artificielle répond avec plus de mordant que précédemment, réagissant aux attaques avec plus de pugnacité qu'on aurait pu l'espérer, obligeant le joueur à moins de frontalité.

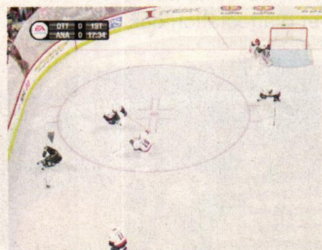
Difficile donc de faire la fine bouche devant ce titre, bien réalisé.

VERDICT : 8/10

Des innovations, NHL 08 en distribue comme des gnons. Son seul handicap, promouvoir un sport peu suivi ici.



■ Entre chaque passe d'armes, la caméra zoome sur le banc des joueurs.



■ Le Skill Stick voit son utilité redoubler. On peut effectuer frappes et feintes.



Genre Action
Testé sur DS **Éditeur** Sega
Développeur Sega
Nombre de joueurs 1-2
Online Oui
Prix env. 40 € **Sortie** Disponible

SONIC RUSH ADVENTURE

LE HÉRISSON DE SEGA S'OFFRE UNE NOUVELLE AVENTURE TRÈS DIVERTISSANTE SUR DS

Sonic Rush avait su se montrer plaisant à bien des égards. Reprenant la formule de la série à la lettre, à base de niveaux alambiqués dans lesquels le héros évolue à une vitesse ahurissante, il était parvenu à imposer quelques petits éléments novateurs et tirer correctement parti de la DS.

Cette suite vous réserve exactement le même sort concernant la plate-forme. Sonic et Blaze parcourront des stages ingénieusement construits, bourrés de détails, offrant un mélange étonnant de 2D et de 3D, avec, ponctuellement, des combats contre des boss distrayants. Un peu simples, les phases aquatiques, où vous devrez piloter à l'aide du stylet un jet-ski, un bateau, un hydroglisseur ou un sous-marin, oscillent agréablement entre courses d'obstacles et batailles navales, apportant une certaine fraîcheur à un ensemble déjà très satisfaisant.

On pouvait peut-être espérer une durée de vie plus conséquente et davantage de modes multi, même si on peut se défier en Wi-Fi, mais les fans ne feront pas trop la fine bouche tant ils seront heureux de retrouver la mascotte de Sega en aussi bonne forme.



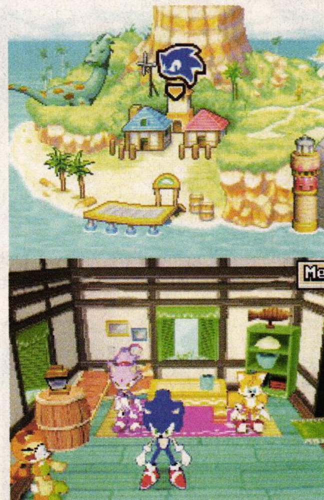
■ Chaque visite d'une île s'achèvera par un combat contre un gros boss.

VERDICT : 7/10

Une fois de plus, quand il touche à la 2D, Sonic s'en sort très bien. Peut-être un peu facile mais 100 % plaisir.



■ Vous pourrez naviguer à l'aide de quatre véhicules, en jouant du stylet.



■ L'île principale verra son apparence modifiée grâce à ce bricoleur de Tails.


C
A
B
D
FAITES
VOUS

LE MÊME

GRÂCE AUX OUTILS DE DÉVELOPPEMENT ET AUX MODES DE DIFFUSION PROPOSÉS PAR LES TROIS PRINCIPAUX CONSTRUCTEURS DE CONSOLES, LA SCÈNE HOMEBREW PRÉSENTE DES OPPORTUNITÉS INÉDITES

Chris Satchell, directeur général du développement de jeux vidéo chez Microsoft, pense que les consommateurs/créateurs constituent une communauté très imaginative qui tend à se développer. « Il y a tant d'idées formidables qui circulent dans cette communauté et qui restent sans suite du fait de l'absence d'outils et de systèmes de diffusion. » Cette déclaration est représentative de changements considérables. Il semble que chacun des trois principaux constructeurs de consoles encourage l'expansion de la communauté homebrew (jeux faits à la maison), égalisant tous les types de jeux pour démocratiser le développement sur console. Toutefois, leurs efforts respectifs ont suivi des routes bien distinctes.

L'explosion de la communauté homebrew est étroitement liée à celle d'Internet. Les forums ont permis une communication rapide et un partage des technologies entre créateurs, et ont laissé entrevoir de nouvelles méthodes de distribution. Parmi toutes les plates-formes de jeu, le PC avait déjà une large avance et grâce à sa grande accessibilité, la communauté des jeux en Flash sur Internet est devenue un véritable foyer d'inventivité. Le développement sur consoles, en revanche, a toujours été plus imperméable à la communauté indé, et pas seulement du fait de sa plus lente ouverture sur le jeu en ligne. Contrairement au PC, développer sur console nécessitait une coopération plus étroite avec les constructeurs : eux seuls peuvent autoriser l'accès à leurs machines, via des interfaces de programmation propriétaires.

DIFFÉRENTS MOYENS

Un enthousiasme généralisé pour le développement indépendant apparaît alors – Microsoft propose XNA, un service payant de développement et de distribution, Nintendo présente WiiWare, un moyen d'éditer des jeux indé et de les rendre accessibles à toute la clientèle Wii, et Sony adapte Linux sur PS3 pour encourager les particuliers à la création. « Parce que nous souhaitons intégrer Linux à la PS3, nous accueillons du même coup les créations pour ce système d'exploitation », explique le patron du département software de SCEI, Izumi Kawanishi, dans une interview l'an passé. « En marge des studios classiques qui dépendent des licences d'éditeurs, nous souhaitons voir de nombreux indépendants alimenter le catalogue de la PS3. » La valeur ajoutée du homebrew n'est pas étrangère à Sony : outre le fait que le développement indépendant est l'un des soutiens majeurs de la PSP, la compagnie fut l'une des premières à porter la création individuelle à l'attention du grand public avec son PlayStation Development Kit distribué en 1997.

« Notre envie d'élargir l'accès au hardware provient de l'énorme intérêt manifesté par les consommateurs, les étudiants et les académies », dit Paul Holman, président du



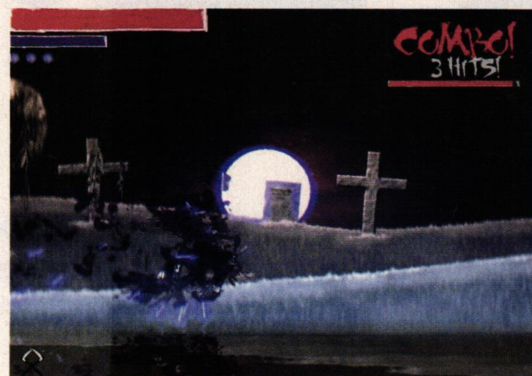
département technologique de Sony. « La décision a été prise par ceux, au sein de la compagnie, qui ont eu accès, dans leur enfance, aux Amiga, Spectrum, Atari 800 et BBC Micro. » Baptisé Net Yaroze (« créons ensemble »), le kit était disponible par correspondance à 750 $ (553 €). Pour cette somme, un développeur aspirant pouvait disposer d'une PlayStation débug, la connecter à son PC et programmer en utilisant un ensemble d'outils propriétaires, versions simplifiées des outils les plus coûteux dont disposaient les créateurs professionnels. « Nous avons dû fabriquer une variante spécifique de la console et fournir tous les câbles et les logiciels pour PC », dit Holman. « Certes, ce fut coûteux et compliqué, mais nous fûmes récompensés en voyant l'incroyable quantité de jeux et d'idées qui émergèrent de la communauté formée autour de Net Yaroze. PlayStation 2 Linux tenta d'éviter les complications de Net Yaroze – le PC n'était plus nécessaire, et il suffisait d'upgrader une console de jeu ordinaire, ce qui réduisait le coût –, bien que nous nous soyons chargés nous-mêmes d'adapter Linux à la console.



The Dishwasher: Dead Samurai fut l'un des gagnants de la compétition Dream Build Play organisée par Microsoft. C'est le résultat du travail de James Siva, récemment diplômé et programmeur Java.

VERS UNE NOUVELLE ÈRE

En dépit de cette diffusion, les projets Net Yaroze ont toujours eu du mal à toucher le grand public au-delà du noyau dur des



UNE DES RAISONS DE NOTRE ENVIE D'ÉLARGIR L'ACCÈS AU HARDWARE ÉTAIT **L'ÉNORME INTÉRÊT MANIFESTÉ PAR LES CONSOMMATEURS,** LES ÉTUDIANTS ET LES ACADÉMIES

PS2 Linux est toujours utilisé dans les universités, et un grand nombre a pu se familiariser avec la programmation, apportant idées et talents nouveaux à l'industrie du jeu vidéo. Beaucoup de développeurs professionnels ont débuté en fournissant des démos fabriquées avec Net Yaroze et distribuées via le disque fourni dans l'*Officiel PlayStation magazine*. »

connaisseurs. C'est sur ce point précis que la communauté de développeurs indépendants a connu sa plus grande révolution : chaque nouvelle génération de console bénéficiant d'une connectivité améliorée, et avec le haut débit, les projets indépendants ont l'opportunité d'obtenir des succès inédits. La croissance des marchés en ligne et des comités de lecture via le Web 2.0 a contribué à créer une base pour le développement indépendant, ainsi que la distribution en ligne. Il n'est pas surprenant donc, que Nintendo s'en soit réclamé pour promouvoir son service WiiWare.

Proposant des jeux issus aussi bien de groupes indépendants que de sociétés établies, WiiWare est une plate-forme de distribution qui permet aux développeurs de vendre leurs jeux sans subir le coût du support (disque ou cartouche), de l'emballage et de l'expédition. Comme l'explique Rob Saunders, directeur de la communication de Nintendo Europe : « M. Iwata s'intéresse depuis longtemps au contenu téléchargeable : c'est le moyen d'aider de jeunes développeurs au budget et aux effectifs réduits à diffuser leurs jeux sur Wii. » Nintendo souligne que WiiWare est le moyen d'éviter l'écueil des critères de rentabilité du marché : nombre de jeux sont condamnés à rester à l'état de croquis parce qu'ils ne sont pas sûrs de toucher un large public. Ils deviendront

HOMEBREW À LA FAC

Parmi les principales consoles, la PSP de Sony est désormais utilisée dans les universités pour enseigner le développement, avec les mêmes outils utilisés par les professionnels. Cet arrangement a été annoncé à la Game Developers Conference, et autorise les universités à acheter des kits de développement à bon prix. La grande différence entre ce kit et le Net Yaroze est que les kits universitaires ne seront pas des versions simplifiées mais disposeront de tous les outils de programmation et de toutes les applications nécessaires pour créer un jeu commercialisable – il y aura même un équivalent du site des développeurs professionnels et de ses forums. Dans un sens, l'avenir le plus prometteur pourrait venir des consoles portables avec l'augmentation de leurs capacités et une régulation de leur utilisation homebrew. Même la Wonderswan de Bandai avait le Wonderwitch, un kit de développement dont se sert actuellement la communauté homebrew sur DS. Le temps a prouvé que Nintendo et Sony ne pouvaient contrôler ces communautés. Ont-ils décidé de les rejoindre ?

viables grâce aux restrictions des coûts de production via le WiiWare. Nintendo courtisant les développeurs à petit budget et au potentiel inexploité, WiiWare n'a vocation ni à constituer une communauté dédiée, ni à simplifier le processus de développement. Peut-être la firme a-t-elle des ambitions dans ces deux directions, mais dans ce cas elle les garde pour elle. Ce serait la voie la plus logique à explorer : bien que le rôle ultime de la communauté de développeurs indépendants au sein de l'industrie du jeu sur console soit encore à déterminer, il est clair que le soutien des fabricants de machines pourrait avoir un profond impact sur le succès des consoles. Encourager le développement indépendant forme de nouvelles générations de créateurs, mais peut aussi générer des profits : la communauté elle-même possède un énorme potentiel commercial, comme le prouvent ses succès sur le Net, via YouTube en particulier.

Holman ne connaît pas la prochaine étape pour Sony : « Il est trop tôt pour être catégorique, mais nous envisageons certaines possibilités du Web 2.0. La PS3 est encore une plate-forme jeune, et lui permettre de distribuer des jeux Linux donne aux consommateurs un moyen simple et gratuit de se familiariser avec Linux et la PS3. Nous nous concentrons sur cette première étape, mais nous avons déjà pas mal d'idées pour l'avenir. » Pour le moment, le développement homebrew sur PS3 est limité aux composants Linux de la PS3 – ils ne permettent pas de créer des jeux exploitant le système de la PS3, ni d'être distribués sur le PSN. « Il n'y a pas d'autre limite à la diffusion des jeux Linux que la nécessité pour les joueurs d'avoir déjà installé le système Linux », dit Holman. « Mais si vous voulez être distribué de manière conventionnelle auprès du grand public, vous avec toujours accès à notre système de licence classique. »





■ Deux des jeux Yaroze les plus mémorables à avoir été distribués avec le PlayStation Magazine officiel : *Blitter* (en haut) et *Terra Incognita* (en bas). Ce dernier valut à son créateur, Chris Chadwick, d'entrer chez Codemasters.

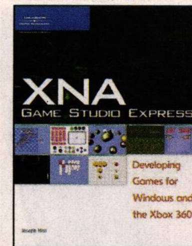
CODE AMÉNAGÉ

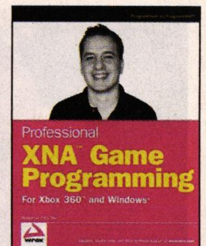
« Le code aménagé est destiné à une plate-forme virtuelle », dit Hall, expliquant ses avantages et ses défauts par rapport aux codes natifs. « Ni Windows, ni MacOS, ni Linux, c'est un système imaginaire. Les langages aménagés sont compilés dans une sorte de format intermédiaire qui représente le code d'une machine imaginaire. » Quand le programme atteint l'utilisateur final, quel que soit le système, le code intermédiaire est compilé à la volée dans le code natif de la machine réelle, en utilisant un processus appelé just-in-time (JIT), ou juste à temps en français. L'avantage est que le même code aura une grande compatibilité entre des systèmes très dissemblables, comme l'explique Hall : « Puisque le code aménagé est compilé juste avant d'être lancé, le compilateur JIT peut spécifiquement viser n'importe quelle machine qui s'en servirait. Les codes aménagés prennent en charge les tâches répétitives et ennuyeuses des développeurs. Mais ils ne sont pas gratuits. »

LA COMMUNAUTÉ

La même distinction entre les produits homebrew d'un côté et professionnels de l'autre s'est posée pour le développement de jeux 360. Microsoft semble justement vouloir changer la donne, prenant ainsi la tête des trois grands constructeurs sur le plan des engagements auprès de la scène indépendante. Offrant déjà un service de distribution et l'accès aux outils de développement sur 360, Microsoft souhaite apporter une troisième composante qui comblerait le fossé entre professionnels et amateurs, en offrant à la communauté homebrew le même accès au Xbox Live Arcade que pour les développeurs pros. L'an passé, Microsoft a sorti XNA, un kit de développement pour Xbox 360 et PC. Une véritable communauté s'est déjà formée entre les développeurs sur XNA, qui échangent des informations et s'aident mutuellement. Et grâce aux logiciels externes tels que le Torque X 3D, la stratégie de Microsoft présente déjà des résultats impressionnants.

« Pour la première fois, tout un chacun peut créer des jeux sur 360 », dit Benjamin Nitschke, vétéran du XNA et programmeur pour exDream Studio. « Grâce au XNA, il est plus simple que jamais de créer des jeux compatibles à la fois 360 et PC. XNA inclut des tas d'outils sympas comme XACT pour la création audio et se combine sans problème avec des outils préexistants pour la création graphique. Grâce à l'éventail de contenus, il est désormais facile pour les débutants de récupérer des textures et des modèles en 3D pour les importer et les convertir automatiquement au meilleur format. » Bien que vous ne puissiez diffuser vos créations directement sur Xbox Live Arcade, XNA possède son Creators Club, accessible contre une souscription de 75 € environ. Celui-ci vous donne un accès illimité aux jeux de la communauté et la faculté





■ Le livre de Joseph B Hall (à gauche) explique en détail les complexités du développement sur 360, tandis que Benjamin Nitschke (à droite), programmeur en chef du studio exDream, fut longtemps un membre de la communauté XNA.





■ Les projets présentés au récent Dream Build Play étaient d'une telle qualité que Microsoft a choisi deux vainqueurs. *Blazing Birds*, créé par l'épicier David Flook, était assez bon pour lui valoir le premier prix : un contrat d'édition.



Le directeur technique de Torpex Games, Jamie Fristrom, utilise XNA mais son background n'est pas celui d'un amateur : il fut le directeur technique et le designer du système de déplacement de *Spider-Man 2*.

de publier et promouvoir vos propres œuvres non lucratives au sein de cet environnement relativement restreint. « C'est logique aux yeux de l'équipe Xbox 360, qui s'est largement impliquée dans le développement du XNA, mais c'est un peu abusé pour les indépendants », estime Nitschke.

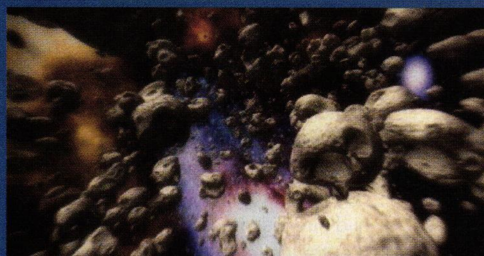
« Le problème, c'est que vous ne pouvez pas partager vos jeux avec des amis ne créant pas sur XNA, puisqu'ils n'ont pas souscrit. Et même s'ils ont payé, vous devez leur donner tout votre code source et les laisser compiler le jeu eux-mêmes. Sur PC, vous pouvez distribuer et utiliser librement des jeux XNA, mais sur 360 c'est limité à vous-même et à votre communauté. »

Joseph B Hall, développeur et auteur du livre à paraître sur XNA Game Studio Express, suggère une explication au sujet de cette attitude de Microsoft : « En limitant la production de jeux XNA, Microsoft protège les intérêts de ses partenaires tout en s'assurant que les titres présentent un niveau minimum de qualité, et donc une expérience de jeu appréciable pour l'utilisateur. N'importe qui ne peut pas mettre les mains sur le kit de développement commercial de la 360. Il est réservé aux studios établis, dont les idées et les produits finals ont passé un contrôle rigoureux de qualité effectué par Microsoft. En admettant que vous passiez l'examen et obteniez l'accord de Microsoft pour disposer d'un kit de développement, il vous en coûterait environ 7 500 €. »

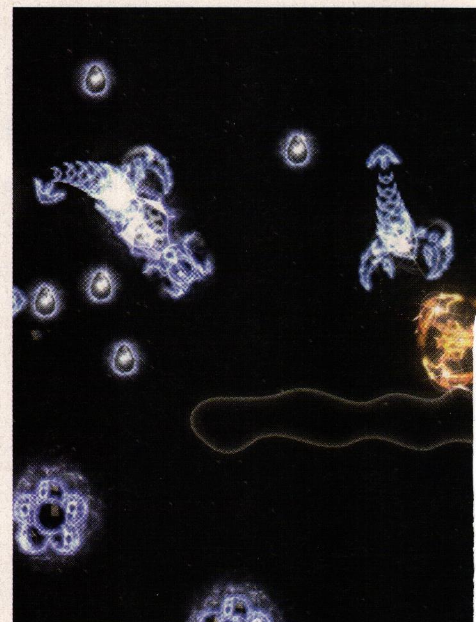
PLAISIR D'OFFRIR

La scène XNA fait la promotion de l'open source. Nitschke a distribué ses prototypes les plus aboutis dans le but que d'autres puissent se baser sur son travail. « Beaucoup de gens utilisent mes jeux XNA pour apprendre et démarrer leurs propres projets. » Par exemple, *Dungeon Quest* est une base rêvée si vous voulez créer votre jeu de rôle, même si votre produit final en est radicalement éloigné.





En partant du dessus : *Dungeon Quest*, *Rocket Racer* et *XNA Racing Game*. Nitschke envisage ses jeux comme des bases à partir desquelles d'autres pourront créer leurs propres designs. Son blog, abi.exdream.com, est fort utile pour l'aspirant développeur XNA. Il y démystifie le processus rébarbatif de développement qu'appréhendent souvent les débutants.



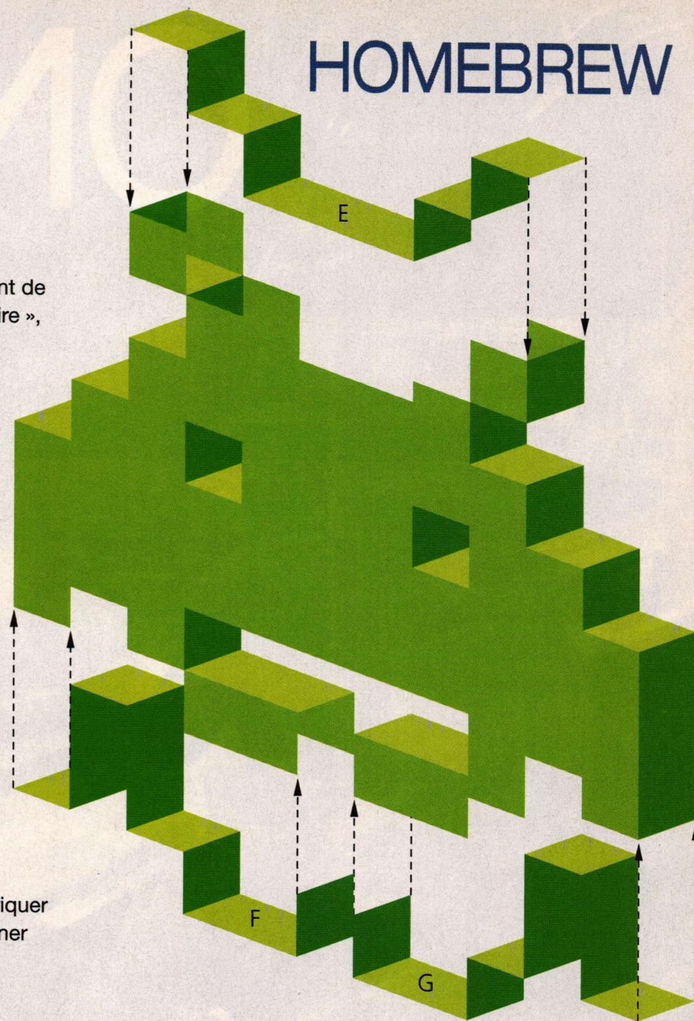
PAS DE LIMITE

Comme on peut s'en douter, le XNA Game Studio Express offre beaucoup moins de possibilités, comme l'explique Nitschke : « Le logiciel est récent et il y a des limitations du côté de la 360 ; du coup il est impossible de coder en réseau ou d'accéder au matériel du type lecteur de DVD ou carte-son, ce qui restreint vos possibilités. » Une autre limitation du XNA est de nature strictement technique : il n'accepte officiellement que le langage C#. C'est un problème si l'on considère la rapidité de fonctionnement.

Le développeur XNA et directeur technique de Torpex Games, Jamie Fristrom, explique : « Tandis que C# sur PC est presque aussi rapide qu'un code natif PC, C# sur Xbox est clairement plus lent qu'un code natif Xbox, donc il ne faut pas encore s'attendre à voir apparaître des concurrents de Halo écrits en C# ». Ce « encore » est assez éloquent : Fristrom croit profondément dans le C# et le XNA. Il a raison d'être optimiste



Sur son blog, Fristrom considère que le charme majeur du développement XNA, c'est son faible coût : « Vous pouvez faire une centaine de *Schizoids* pour le prix d'un *Spider-Man 3*. »



■ Selon Katie Stone Perez de Microsoft, à l'occasion de la Game Developers Conference, les jeux doivent remplir six critères pour pouvoir être diffusés sur le Live Arcade : innovation, gameplay, esthétique, multijoueur, interaction avec le Market Place et intérêt pour le grand public.

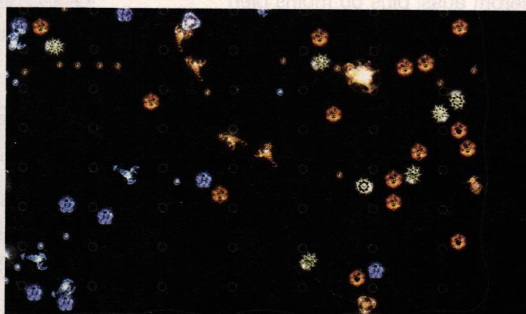
quant au potentiel du XNA, dans la mesure où Torpex Games est l'une des premières compagnies à faire la bascule de la communauté XNA vers la distribution grand public via le Xbox Live Arcade, grâce à son jeu coopératif

C# SUR XBOX EST CLAIREMENT PLUS LENT QU'UN CODE NATIF XBOX, DONC **IL NE FAUT PAS ENCORE S'ATTENDRE À VOIR APPARAÎTRE DES CONCURRENTS DE HALO ÉCRITS EN C#**

Schizoid. « L'apprentissage est si aisé avec C# que vous pouvez faire un jeu très rapidement », dit Fristrom. « C# est un langage bien meilleur que C ou C++, il vous rend plus productif et compétitif. Il n'y a aucune raison pour qu'un jeu XNA ne puisse être commercialisé. Et bien que XNA ne tolère officiellement que C#, certains petits malins ont repoussé les limites. Généralement, les gens qui disent qu'on ne peut pas faire un vrai jeu en C# sont les mêmes qui disaient il y a quinze ans qu'on ne pouvait pas faire un vrai jeu en C". » Même si la distribution commerciale de Schizoid reste une anomalie au sein du catalogue XNA, c'est un pas en avant qui pourrait s'avérer prophétique, dans la mesure où Microsoft est en train d'abattre de nombreuses barrières. Certaines restrictions telles que l'impossibilité de code en réseau sont susceptibles de changer avec la sortie du successeur de Game Studio Express, d'ici quelques mois. « La première édition de XNA Game Studio avait pour objectif de placer de bons outils entre les mains de la communauté indé et de leur donner la possibilité sans précédent de développer sur leur console ordinaire », explique Satchell, le plus fervent supporter du XNA. « La seconde édition permettra de créer des jeux distribuables aussi bien sur Xbox Live Arcade que sur le marché classique. C'est une étape importante, mais elle exigera quand même un contrat d'édition.

Pour les développeurs qui ont déjà un tel contrat, nous mettrons à leur disposition le kit complet de développement Xbox Live, qui inclura matchmaking, achievements et leaderboards dans leurs jeux. Ces titres approuvés auront aussi la possibilité d'être certifiés puis distribués électroniquement via Xbox Live Market Place. Cette faculté de fabriquer un jeu absolument complet va donner à la communauté l'opportunité de démontrer, comme jamais, l'étendue de sa créativité ». Entre ça et la récente compétition Dream Build Play où les développeurs rivalisaient pour décrocher un contrat d'édition, il est évident que Microsoft est ravi de voir des particuliers utiliser ses outils pour concevoir des jeux de qualité pro, et transforme ces ambitions d'amateurs en produits commerciaux. « Nous étions tellement impressionnés parce que la communauté a produit, que nous avons fini par récompenser deux jeux, qui pourront devenir des produits XBLA », dit Satchell, qui souligne que les gagnants ont développé leurs jeux eux-mêmes tout en bossant à côté (l'un comme épicier, l'autre comme programmeur Java). « Étant donné le nombre de titres offrant un gameplay innovant », ajoute Satchell, « je ne serais pas surpris de voir davantage de jeux récupérés par les éditeurs. » L'ambition de Satchell pour le XNA est très égalitaire. « À l'avenir », dit-il, « nous souhaitons ouvrir les frontières pour que les membres du XNA Creators Club partagent leurs jeux avec les millions d'utilisateurs du Xbox Live. »

Comme Holman, Satchell est conscient que ce qui profite aux indépendants apporte de l'argent à l'industrie, dans une logique d'ensemble : « Si vous pouvez faire des jeux plus proches des gens dans leur concept, vous faites venir plus de nouveaux consommateurs potentiels. » La stratégie avec laquelle Microsoft a envisagé ce sujet démontre qu'il ne s'agit pas seulement d'encourager le développement indépendant par souci de démocratisation. Le pouvoir croissant de la communauté homebrew est une réalité à laquelle les trois constructeurs doivent faire face ; le résultat sera sans doute un profond bouleversement de l'industrie dans son entier.



■ ***Schizoid*** **est un jeu coopératif conçu sur le principe d'ennemis désignés par des codes couleurs. Le concept exact n'est pas encore connu, mais nous savons que les joueurs doivent se protéger mutuellement, chacun étant vulnérable aux tirs de méchants d'une couleur spécifique.**



VISION ÉLARGIE

Baptisé SOP (Standard Operating Procedure ? Sons of Patriots ?), le système de communication permet d'être en contact permanent avec son équipe. Ainsi, on garde un œil sur leur santé, leur position, ce qu'ils peuvent viser, etc. Joli et utile à la fois !

L'INFO, TRÉSOR DE GUERRE ?

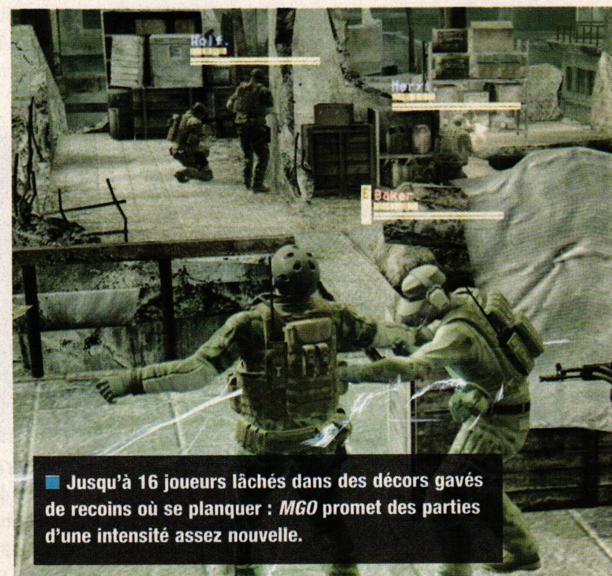
QUAND METAL GEAR SE MET AU ONLINE, CE SONT TOUS LES UTILISATEURS DU PSN QUI FRÉMISSENT !

Aux dernières nouvelles et alors qu'une poignée d'élus le pratique sur une version bêta, *Metal Gear Online* sera bel et bien un jeu à part, et non pas un mode multi glissé sur la galette de *MGS 4*. Il faudra donc s'acquitter d'une nouvelle dépense pour participer à ce que Hideo Kojima appelle la « guerre de l'information ».

Car s'il oppose deux équipes chargées de s'entretuer, *MGO* base une grande partie de son concept sur l'information, les moyens de l'obtenir et les différentes façons de s'en servir. Outre l'éternel radar, bien présent, on sait pour l'instant que chaque joueur gardera le contact visuel avec son escouade, ses équipiers apparaissant en bleuté à travers murs et distances. Les objets qu'ils trouvent, les cibles qu'ils visent seront aussi plus ou moins bien indiquées. Lors de la capture d'un ennemi, il devrait être possible de hacker son système de communication pour voir où ses partenaires sont placés.

Alléchant, non ? Surtout que la maniabilité, calquée sur celle de *MGS 4*, promet toutes sortes de fantaisies, comme par exemple lâcher une grenade sur un ennemi en contrebas alors que l'on monte à une échelle... Une chose est sûre : on s'impatiente !

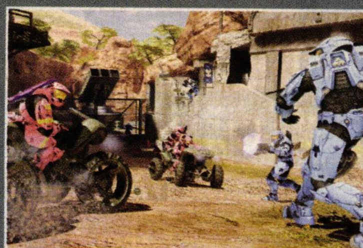
S'IL OPPOSE DEUX ÉQUIPES CHARGÉES DE S'ENTRETUER, MGO BASE UNE GRANDE PARTIE DE SON CONCEPT SUR L'INFORMATION



Jusqu'à 16 joueurs lâchés dans des décors gavés de recoins où se planquer : *MGO* promet des parties d'une intensité assez nouvelle.

107

HOME
Le chat fonctionne, mais Sony semble en retard sur les autres fonctions.



108

HALO 3
Brian Jarrard, grand manitou chez Bungie, nous parle du futur hit de la 360.



Toujours très beau de loin, et enfin joli de près, *Ace Combat 6* devrait débarquer fin octobre.

Machine Xbox 360 **Éditeur** Namco Bandai

BAPTÊME DE L'AIR

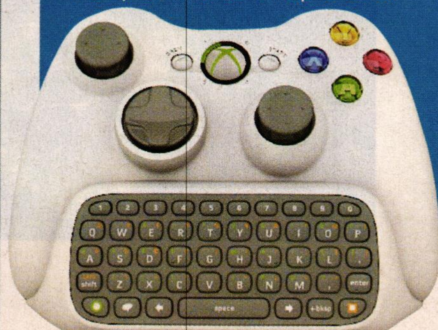
VÉTÉRAN DU SOLO SCÉNARISÉ, ACE COMBAT 6 PRÉPARE SON PREMIER VOL MULTI

Toujours efficace lorsqu'il s'agit de conter une histoire explosive sur fond de conflits politiques, *Ace Combat* n'a, jusqu'ici, pas vraiment eu l'occasion de s'exprimer sur le terrain du jeu en ligne. Il faut un début à tout, et le prochain épisode de la série, uniquement prévu sur 360 pour le moment, semble être l'occasion parfaite pour mesurer les progrès effectués par Namco Bandai depuis la sortie de *Ridge Racer 6*. Volontaire, l'éditeur promet 4 modes : les évidents Battle Royale (Deathmatch) et Team Battle (la même chose, par équipe), un Siege Battle (des points à défendre, par équipe) plus alléchant et un Coop Battle qui devrait permettre à 4 pilotes de tester leurs formations contre des I.A. Le tout devrait être accompagné de classements complets et de téléchargements divers, de la peinture supplémentaire aux missions et cartes multi bonus. De notre côté, on espère que le code réseau sera au point, histoire de ne pas aller racler les fonds marins après s'être pris un missile rendu invisible par un coup de lag.

MATOS

MESSENGER KIT 360

Pour 30 € environ, ce morceau de plastique vient s'emboîter sous votre pad, et ce sans trop le lester. Agréable à prendre en main, le clavier dispose de tout le nécessaire pour tchatcher avec vos contacts Windows Live Messenger, ou pour envoyer des messages étoffés à votre liste d'amis. Bien conçu, cet accessoire peut devenir indispensable si vous laissez WLM connecté sur votre console. Dans le cas contraire...



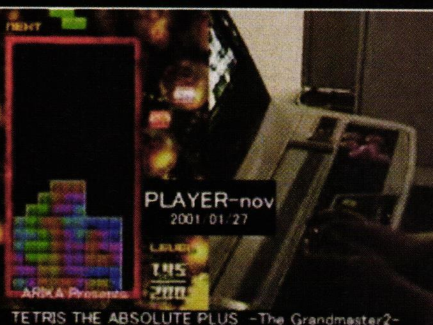
LES DIEUX DU NET...

TETRIS

Du haut niveau !

Si on a une borne d'arcade chez soi, pas mal de temps à perdre et un amour inconsidéré pour des jeux au gameplay antédiluvien, on peut devenir un alien du *Tetris* comme cet homme, se baladant dans le jeu au plus haut niveau de difficulté. Les pièces ne tombent plus, elles apparaissent en bas ! Pourtant, il enchaîne comme si de rien n'était... Voilà de quoi aiguiser ses réflexes et sa coordination.

youtube.com/watch?v=XLmLKxY5GDA



STREET FIGHTER II

Des bugs à la pelle

Street Fighter III: Third Strike a beau être l'un des meilleurs jeux de baston, il contient son lot de bugs plus ou moins exploitables. Furies qui passent à travers l'adversaire, déplacements abusifs et priorités qui s'envolent, certains joueurs s'en donnent à cœur joie pour chercher et trouver la petite bête. De là à placer ce genre de choses en combat, c'est moins évident. Si Capcom avait la bonne idée de mettre le jeu sur le Xbox Live Arcade et le PS Network !

youtube.com/watch?v=kJFa3EIpVN4



À TÉLÉCHARGER CE MOIS-CI…

GUITAR HERO 2

Alors que l'arrivée du jeu sur 360 promettait monts et merveilles en téléchargement de chansons supplémentaires, il aura fallu cinq mois pour qu'Activision nous propose quelque chose d'autre que des packs de chansons obsolètes (car tirées du premier volet) pour un prix presque indécent. Le pack consacré à My Chemical Romance, s'il ne plaira pas à tout le monde, reste totalement inédit. 500 MS Points, c'est encore trop cher mais les chansons sont plutôt sympas.





BOMBERMAN LIVE

Dix nouveaux personnages (encore plus de combinaisons possibles pour votre avatar !), deux niveaux supplémentaires et un mode de jeu inédit (Frag : le premier à avoir le nombre de tués fixé l'emporte), voilà ce que propose le Bomb-Up Pack 1 pour 350 MS Points. On a vu (ne serait-ce que plus haut) des deals moins avantageux. Toujours est-il que si vous voulez prolonger la folie *Bomberman* en vous faisant sauter le caisson sur le Live, vous savez quoi faire.



Machine Xbox 360
Éditeur Microsoft

LES MMO SUR 360

MICROSOFT FAIT QUELQUES EFFORTS POUR LES DÉVELOPPEURS

Un MMO, qu'il soit RPG ou pas, charrie une telle masse de données qu'il est inconcevable de pouvoir le faire tourner sur une console sans mémoire de masse. C'est un problème pour Microsoft, et surtout pour sa Xbox 360 Core System, vendue sans disque dur mais base de développement pour des studios obligés de créer leurs jeux sans possibilité de stocker quoi que ce soit sur la console, comme c'est le cas sur Xbox ou sur PS3. Indécise jusqu'à maintenant (car limitée à un seul titre, *FF XI*), la politique de Microsoft sur le sujet s'est affinée lors de son Gamefest.

À l'avenir, les développeurs de jeux massivement multijoueurs – et seulement eux – pourront exiger autant de place qu'ils le veulent, et ce au risque de se couper d'une plus ou moins grande partie des possesseurs de 360. 5 gigas, ok. 40 ? Ok aussi, mais seuls les disques durs de 120 pourront en profiter, etc. Dans le même ordre d'idées, avoir un compte Xbox Live Gold ne sera pas une obligation pour profiter des MMO. Les créateurs de *Marvel Universe*, *Age of Conan*, *Huxley* et autres titres du genre doivent souffler : visiblement, le soutien de Microsoft est total.

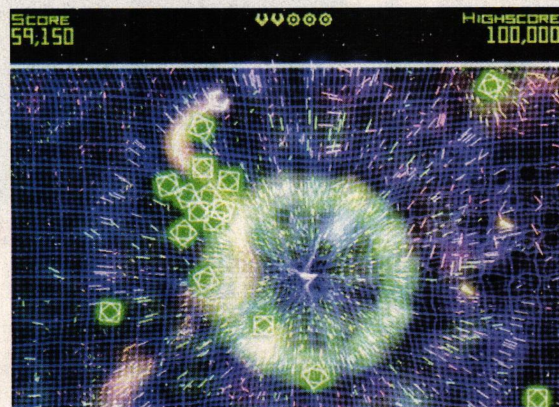


LES DÉVELOPPEURS DE JEUX MASSIVEMENT MULTIJOUEURS – ET SEULEMENT EUX – POURRONT EXIGER AUTANT DE PLACE QU'ILS LE VEULENT

LA GUERRE EN POLE

PGR 4 CONTIENDRA UN « NOUVEAU » GEOMETRY WARS

Apparu dans *Project Gotham Racing 2*, démocratisé dans le troisième et mis à disposition de tous sur le Live Arcade, *Geometry Wars* a rapidement conquis les joueurs, fans de shoot'em up ou pas. Mécanique simple, design futuriste et gameplay accrocheur, le « petit » jeu de Bizarre devrait vite prendre un nouvel élan, que ce soit grâce aux versions Wii et DS, ou à *Geometry Wars Waves*, une sorte d'add-on présent sur la galette de *PGR 4*. Pas encore de détails sur cette fausse suite, mais voilà probablement une raison d'attendre *PGR 4* au tournant…





Prometteur

Huxley, développé par les Coréens de Webzens, est un MMOFPS bâti sur le moteur Unreal Engine 3. Il fait d'ailleurs partie des 5 jeux multi récompensés à la Games Convention de Leipzig.

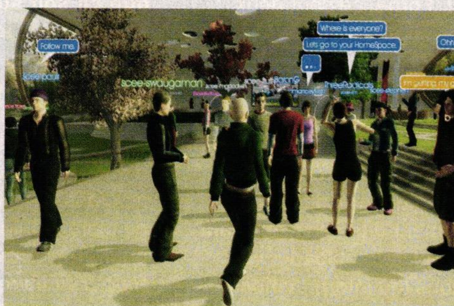


Machine PlayStation 3
Éditeur Sony Computer

LA MAISON DU BONHEUR ?

LE HOME DE SONY N'EST PAS ENCORE AU POINT...

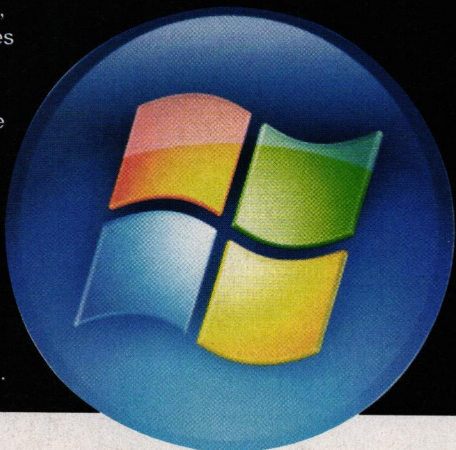
Plus qu'impressionnant lors de sa première apparition, le PlayStation Home s'est, depuis, fait tout petit. Une annonce de version bêta, quelques news ici et là, c'est tout. À en croire les premiers utilisateurs du service en ligne de Sony, ce n'est pas très étonnant. Car si Home semble fonctionner parfaitement en tant qu'espace social capable de rassembler des gens pour les faire discuter ou jouer au billard, le reste des fonctions annoncées à l'E3 2006 lui font encore défaut. Ainsi, le système de trophées censés récompenser les joueurs comme le font les succès sur 360 n'est pas encore de la partie, tout comme la possibilité de regarder photos et vidéos personnelles chez soi. Bref, la sortie se rapproche et Sony semble en retard sur ses ambitions. Devra-t-on attendre, ou les ajouts seront-ils faits après la mise en ligne ?



LA FAMILLE S'AGRANDIT

LE LIVE ARCADE PRÉPARE SON ARRIVÉE SUR PC

Pas très populaire chez les développeurs externes, la gamme de jeux Windows Live peine à trouver ses marques sur PC. Pour l'instant limitée à quelques titres dont les dispensables *Halo 2* et *Shadowrun*, elle devrait vite être étoffée de jeux estampillés Live Arcade. Microsoft s'est en effet décidé à inclure cette possibilité dans les outils « Games for Windows ». La nouvelle n'indique pas le portage d'un ou plusieurs jeux du Xbox Live Arcade, mais on devrait voir quelques « petits » jeux sur PC, si possible compatibles avec les versions 360. *Uno*, *Texas Hold'em* et *Bomberman Live* sur Windows ? Pourquoi pas, surtout si un PC à 3000 € (+ Vista) n'est pas indispensable pour faire tourner tout ça...



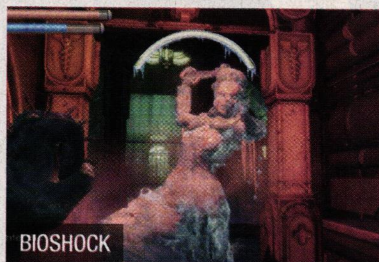
TOP 10

LES JEUX LES PLUS JOUÉS SUR LE XBOX LIVE

1	GEARS OF WAR
2	BIOSHOCK
3	MADDEN NFL 08
4	TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS
5	DÉMO SKATE

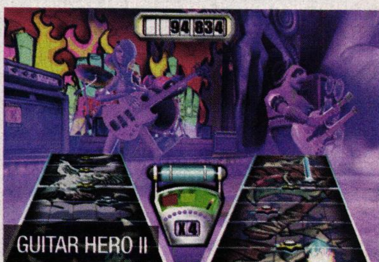


GEARS OF WAR

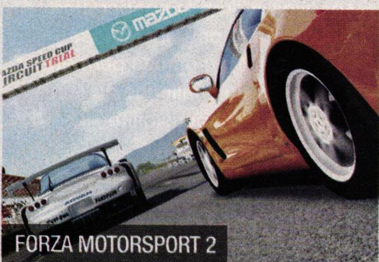


BIOSHOCK

6	GUITAR HERO II
7	FORZA MOTORSPORT 2
8	CALL OF DUTY 3
9	DÉMO BLAZING ANGELS 2
10	DÉMO BIOSHOCK



GUITAR HERO II

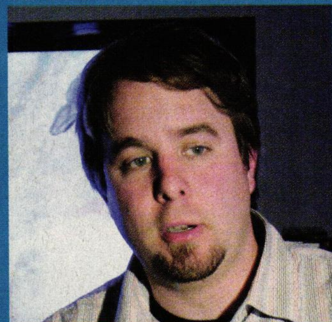


FORZA MOTORSPORT 2

ENTREVUE

BRIAN JARRARD

DIRECTEUR DE FRANCHISE ET DES AFFAIRES COMMUNAUTAIRES CHEZ BUNGIE



À l'heure où *Gears of War* commence à perdre de son influence sur le Live, sur quoi comptez-vous pour maintenir *Halo 3* au top sur la durée ?
C'est simple, *Halo 3* étant notre dernier jeu, il nous fallait réussir notre sortie. L'équipe s'est donc dépasser pour repousser le niveau de qualité et exploiter de nouvelles pistes. Cela passe bien sûr par un mode Solo et un scénario qui tiennent leurs promesses, mais pas seulement. C'est pourquoi nous avons travaillé d'arrache-pied pour pouvoir rendre la coopération jouable à 4, pour inclure les variantes Metagames permettant d'ajouter du challenge au jeu, mais aussi la possibilité d'enregistrer replays et screenshots, de vérifier ses résultats sur Bungie.net ou encore le mode Forge, notre petit préféré.

Justement, Forge par-ci, Forge par-là. On en parle beaucoup, mais nombre de joueurs sont dans le flou. Pourriez-vous expliciter un peu son fonctionnement ?
En fait, Forge, ce sont deux choses en une : d'abord, un éditeur de propriétés pour les cartes multi. Vous pouvez bouger ou modifier les armes, véhicules, points de respawn, emplacements de drapeaux… Sans toucher aux décors proprement dits, mais en ayant la possibilité d'uploader vos créations (ou interprétations) sur le Live, histoire de les mettre à disposition de tout le monde. La deuxième chose, la plus importante selon moi, c'est que Forge est à la fois fun et social. Vous pouvez très bien éditer vos maps en solo, mais pourquoi ne pas manipuler guns, Warthogs et autres caisses avec sept de vos amis ? Empilez des objets les uns sur les autres, jouez à lancer des chars d'assaut à travers la carte ou vous tirez dessus en faisant apparaître les armes qui vous plaisent n'importe quand, tout est permis ! Nous avons vraiment essayé de donner aux fans un outil leur permettant de créer tout en s'amusant, et je crois que c'est réussi. Et comme tout ce qui se passe dans Forge peut aussi être enregistré, j'imagine que la création de vidéos délirantes va rapidement devenir un sport national chez les fans d'*Halo* !

À l'époque de sa sortie, *Halo 2* a eu un impact majeur, que ce soit sur les ventes de Xbox ou sur les abonnements au Xbox Live. Pensez-vous pouvoir réitérer cet exploit ?
Notre priorité était avant tout de faire le meilleur jeu possible, d'être fier du résultat et d'offrir aux fans une conclusion digne de clore la trilogie. Mais bien sûr, pour être honnête, j'espère que *Halo 3* va attirer de nouveaux joueurs sur 360 et sur le Xbox Live. En tant que fans de la console, c'est une chose dont nous ne pourrions être que fiers.

Avez-vous opéré quelques modifications au niveau du Matchmaking, pas toujours optimal dans *Halo 2* ?
Oui, nous avons procédé à plusieurs améliorations et réductions de bugs et autres problèmes. Évidemment, il est difficile, voire improbable, d'imaginer que tout soit rose dans un monde où des centaines de milliers de joueurs se tirent dessus depuis les quatre coins du globe, mais nous avons fait de notre mieux pour améliorer la qualité de connexion et le système de Matchmaking. Par exemple, il n'y aura plus de situation où un joueur, classé level 50 en Team Slayer, pourra aller exterminer des débutants de level 1 en mode Skirmish. Trois ans de *Halo 2* et une bêta publique nous ont permis d'apprendre beaucoup sur le jeu en ligne. De plus, comptez sur nous pour surveiller *Halo 3*, et éliminer les problèmes éventuels aussi rapidement que possible !



Machine PlayStation 3 **Éditeur** Sony Computer **Joueurs max** 32

À TIRE-D'AILE

MALGRÉ UNE NAISSANCE HÉSITANTE, WARHAWK GAGNE SES GALONS HAUT LA MAIN

Après un peu plus de deux ans d'attente craintive (souvenez-vous de la démo de l'E3 2005), *Warhawk* est téléchargeable sur le PS Store, pour plus de 700 Mo et moins de 30 €. Si ceux qui tiennent à l'ouvrir peuvent attendre la version boîte, contenant une oreillette Bluetooth, nous ne voyons aucune raison de ne pas craquer dès maintenant. Car en plus d'être plutôt joli et bourré à craquer d'options, ce shoot endiablé séduit dès les premières minutes. L'absence de tutorial a beau le rendre légèrement difficile à appréhender, quelques parties suffisent pour prendre en main soldats, véhicules et Warhawks, ces avions capables de passer du vol normal au surplace en un clin d'œil. Profond et diablement bien équilibré (un bon soldat peut abattre n'importe quoi), il propose 4 modes intéressants pour seulement 5 cartes, certes intéressantes mais trop peu nombreuses. Enfin, pas de tracas sur la jouabilité : *Warhawk* est jouable au Sixaxis, mais aussi et surtout aux sticks, plus classiques mais plus précis.

★★★★☆



Machines Xbox 360 et PlayStation 3 **Éditeur** Capcom **Joueurs max** 4



CASSE-TÊTE

SUPER PUZZLE FIGHTER N'ÉPARGNE PERSONNE !

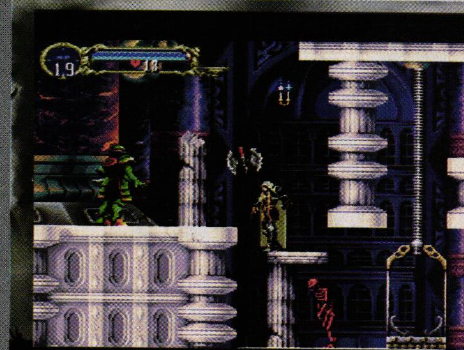
Après un *Street Fighter 2* tout pourri et avant un *Super Street* remixé en HD, Capcom nous propose *Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix*, un titre à rallonge pour un concept riquiqui. Deux combattants qui s'envoient des briques à la face en multipliant les éliminations de blocs de couleur, voilà qui reste à la portée de tout le monde, même si *Puzzle Fighter* se montre plus complexe (et intéressant) qu'un simple *Tetris*. Achat obligatoire, que ce soit sur PS3 ou 360.

★★★★☆

DERNIÈRE MINUTE

150 MO, ÇA SUFFIT

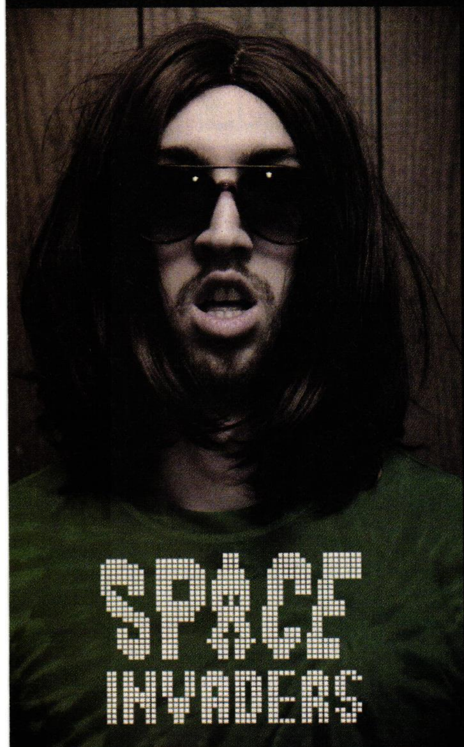
Triplée depuis les débuts du Live Arcade, la taille allouée aux développeurs pour sortir leurs jeux d'arcade ne devrait pas augmenter avant un bon moment. Alors que Sony catapulte d'énormes « petits » jeux sur son PSN, Microsoft maintient la limite à 150 Mo. « De quoi se concentrer sur l'originalité », selon Katie Stone Perez, un des membres fondateurs du XBLA. Quand on voit le nombre de vieux titres à peine remis au goût du jour ces derniers temps (*Missile Command*, *Contra* ou le plus récent *Streets of Rage 2*), on peut tout de même en douter.



L'AVALANCHE

En France, Sony – Microsoft n'est pas mieux loti – peine à remplir son PlayStation Store. À peine mis à jour depuis la sortie de la PS3, il reste à mille lieues de la version américaine, heureusement facilement accessible via un compte secondaire. On vous conseille d'ailleurs d'aller y faire un tour, puisque tous les animes d'*Heavenly Sword* y sont disponibles, tout comme des démos des derniers jeux EA, la version online de *Tekken 5* ou les superbes trailers de *MGS 4*. Vu la facilité avec laquelle on peut créer un compte US, ce serait dommage de ne pas en profiter !





L'ORDI DES AUTEURS



Si, aujourd'hui, des noms comme Peter Molyneux ou Hideo Kojima brillent au firmament du monde vidéoludique, d'autres, moins chanceux, moins géniaux peut-être, ont sué pour donner corps à leurs rêves et finir oubliés par le plus grand nombre. Pour que ces génies d'un jour émergent, il fallait une machine, abordable et pourtant puissante : l'Amstrad CPC dans ses diverses déclinaisons. Œuvres d'artisans, de solitaires souvent – revoyez les génériques des softs d'alors ! –, ces joyaux parfois mal taillés, déficients côté gameplay, savaient pourtant tenir en haleine, attirer les regards comme s'étalaient, le long des pages de magazine, les captures de leurs quelques écrans travaillés sous OCP Art Studio. L'Amstrad, la machine des auteurs oubliés ?



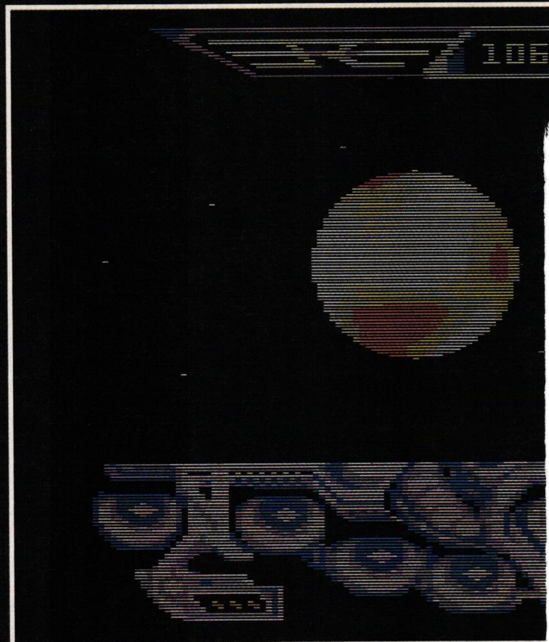
Éditeur Amstrad Sortie 1984

AMSTRAD CPC

FAMILIAL, L'AMSTRAD A ENGENDRÉ PLUS D'UNE VOCATION



CAT, RUN, deux instructions que les amateurs d'informatique, au milieu des années 80, n'ont eu de cesse de taper, à peine une disquette insérée. Voulu comme une machine milieu de gamme, accessible à tous tout en demeurant supérieur à sa concurrence directe (les Spectrum ou les MSX), l'Amstrad CPC a évolué au fil des mois, passant du lecteur de cassette intégré et de 64 Ko de mémoire (CPC 464) à la disquette 3 pouces avec 128 Ko de mémoire (CPC 6128). Mais, au centre du CPC, l'architecture demeure identique d'une machine à l'autre, basée sur le Zilog Z80 cadencé à 4 MHz, capable d'afficher 16 couleurs simultanément sans qu'elles ne se chevauchent comme sur le ZX Spectrum. Tout l'intérêt de l'Amstrad était de proposer une configuration ne nécessitant aucun autre achat, clavier/ordinateur et écran (monochrome ou couleur) ouvrant de nombreuses possibilités et une ludothèque riche. Très couru en Europe et en France particulièrement, l'Amstrad ne s'éteindra qu'avec l'arrivée de machines plus évoluées, l'Atari ST et l'Amiga.



MACHINE MILIEU DE GAMME, ACCESSIBLE À TOUS TOUT EN DEMEURANT SUPÉRIEUR À SA CONCURRENCE DIRECTE, L'AMSTRAD CPC A ÉVOLUÉ AU FIL DES MOIS

Éditeur Ocean Sortie 1988

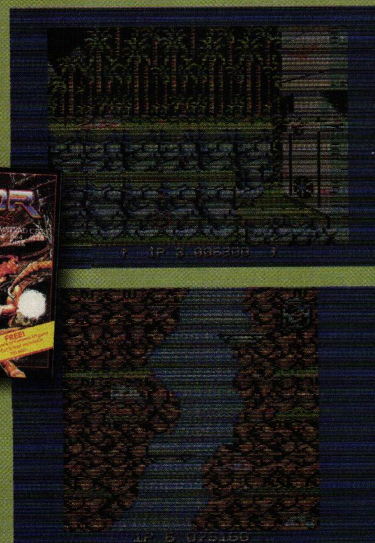
GRYZOR

QUAND L'ARCADE DEVIENT LÉGENDE SUR CPC !



Lorsque l'on parle de l'Amstrad, un titre revient souvent en mémoire : *Gryzor*, adaptation dissimulée de *Contra/Probotector*. Que d'heures passées à aligner les soldats et aliens ennemis, que de nuits blanches à tenter de balayer cet énième et increvable boss ! Et pourtant, malgré ce souvenir vivace, malgré ses 16 couleurs simultanées (Mode 0 oblige) et son animation fluide, *Gryzor* ne s'est récolté qu'un petit 13/20 dans *Tilt Microloisirs*. Rejoué aujourd'hui, *Gryzor* avoue ses faiblesses, tout en variant sa mise en scène et les situations.







L'Arche du Capitaine Blood, une version Amstrad CPC mieux équilibrée que celle de l'Amiga.

Éditeur Loriciel Sortie 1989

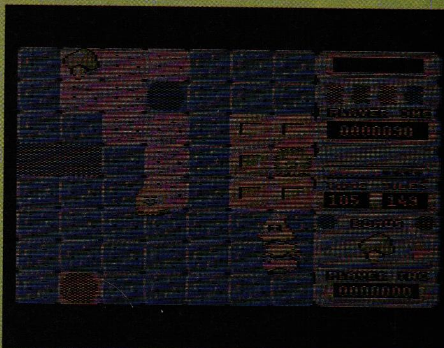
SKWEEK

QUAND UNE BELLE IDÉE ACCOUCHE D'UN JEU PRENANT !





Concept simple, mais efficace : imaginez des grilles de couleur bleue qu'un pseudo Pac-Man, mignon tout plein, repeindrait de rose. Affublez l'ensemble d'un nom rigolo, inhabituel, et secouez vigoureusement : *Skweek* est né. Colorée, vive, la bestiole hirsute sait y faire pour amuser. Avec son gameplay simple mais addictif, proche de *Pac-Man* donc, *Skweek* se savoure encore aujourd'hui, capable de distiller des décharges d'adrénaline. Même sans son esthétique enchanteresse, le titre goupillé par Loriciel n'aurait manqué sa cible, trop prenant, trop simple (comme *Tetris*) pour ne pas être remarqué...



LE CHIFFRE

0,1 ET 2

Trois chiffres pour trois modes d'affichage, il n'en fallait pas moins pour donner vie aux titres les plus audacieux. Souvent utilisé pour les jeux d'action, le mode 0 (16 couleurs sur le même écran) était délaissé par les jeux d'aventure, préférant le mode 1 (4 couleurs), plus fin, ou le mode 2 (2 couleurs). Notons que ces deux modes étaient utilisés en même temps, le premier pour représenter l'action, le second l'interface. Enfin, pour ajouter quelques variations, certains jeux usaient de rasters (bandes de couleurs qui traversent l'écran) pour donner plus de piqué à leurs compositions picturales.



IL ÉTAIT UNE FOIS... AMSTRAD

1968
LA CRÉATION

À l'âge de 21 ans, l'Anglais Alan Michael Sugar crée Amstrad (Alan Michael Sugar Trading), une entreprise qui se spécialise dans le matériel hi-fi bon marché, accessible à tous.

1982
L'AVANCÉE FRANÇAISE

Alan Sugar planche sur la création d'une branche française et, épaulé par Marion Vannier, la met en place. En deux ans, elle écoulera plus de 60000 chaînes hi-fi.

1984
LA SORTIE

Fort d'un prix de lancement ridicule pour la configuration proposée, l'Amstrad 464 se vend excessivement bien. Si bien que le 664 est lancé quelques mois plus tard.

1985
LE TRIOMPHE

Mais la véritable explosion a lieu avec le CPC 6128, qui tue le 664 au passage. Amstrad impose alors une machine puissante et grand public en même temps.

1990
LA FIN

Les ventes faiblissent et la sortie d'un CPC +, plus puissant encore, ne parvient à rivaliser avec les Atari ST et Amiga 500. L'Amstrad CPC disparaît, la société abandonne l'informatique.

« JE VEUX SATISFAIRE LES GENS. ET CE QU'ILS VEULENT, EUX, C'EST ÊTRE À LA POINTE DE LA TECHNOLOGIE ! »

ALAN SUGAR / P.D.G. D'AMSTRAD
À PROPOS DE SA POLITIQUE DE PRODUCTION EN MASSE D'ORDINATEURS

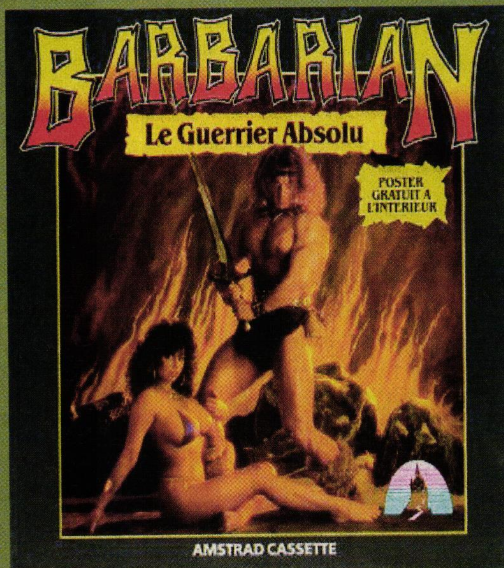

© xoxox

DÉCRYPTAGE
Homme d'affaires connu pour son franc-parler, Alan Sugar, créateur d'Amstrad, a lancé le CPC 464 en 1984, rapidement suivi, quelques mois après, par le 664 puis le 6128.
Le P.-D.G. d'Amstrad n'hésite pas à justifier sa politique de production par le besoin des foyers d'alors de s'équiper.

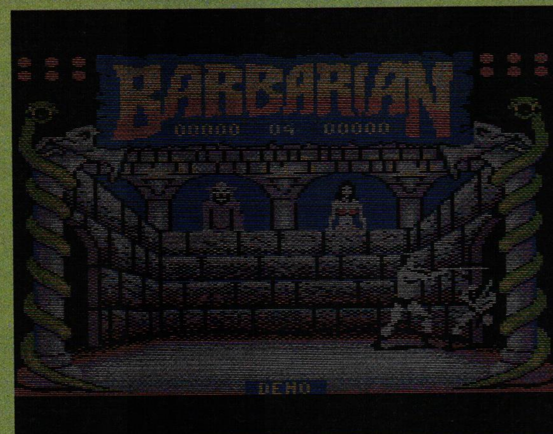
Éditeur Palace Software **Sortie** 1987 et 1989

BARBARIAN I & II

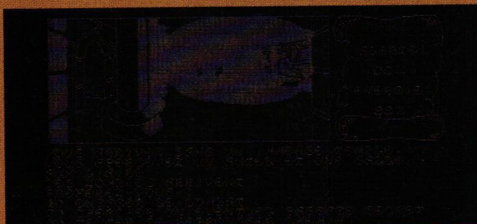
SANG ET DÉCAPITATION POUR UNE SÉRIE VIOLENTE

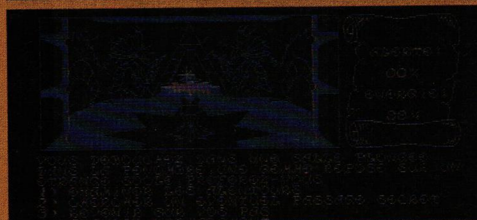







Difficile d'éviter les *Barbarian* lorsqu'on évoque l'Amstrad CPC. Passons sur la participation pulmonaire de Maria Whittaker, sœur du musicien, en guise de poster – de quoi réveiller l'ardeur des ados que nous étions ! –, pour revenir sur le premier volet, orienté combat. Roulades, parades, araignée de la mort, toutes les attaques de Conan le Barbare dans le film éponyme s'y retrouvaient, refaites à l'identique. Dynamiques, radicales et rapides, les échauffourées passionnaient, accrochaient d'autant plus qu'on s'y escrimait à deux. Pris du syndrome dit « de melon », Palace Software développe alors une suite, moins focalisée combat qu'exploration. Résultat : un gameplay lourdaud et des décors répétitifs. Ne restait que le poster (encore !) pour se consoler. Ah, Maria !





Éditeur Ubisoft **Sortie** 1987

L'ŒIL DE SET

LE VRAI JEU DONT VOUS ÊTES LE HÉROS…

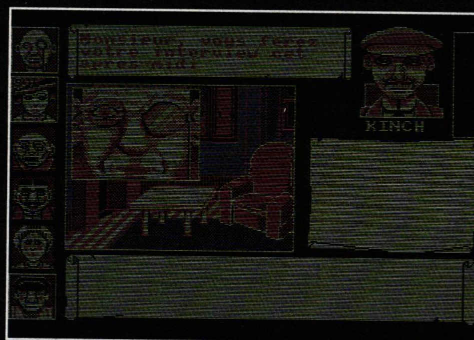
Les livres dont vous êtes le héros en jeu vidéo, on connaissait : *Le Nécromancien*, *Turlogh le Rôdeur*… Mais aucun n'a jamais réussi à rendre leur atmosphère lugubre, leur claustrophobie sourde. Tous, sauf *L'Œil de Set*, véritable condensé des situations les plus régulièrement rencontrées dans le genre, illustrées avec soin, oscillant entre les modes visuels de l'Amstrad. Très prenant !

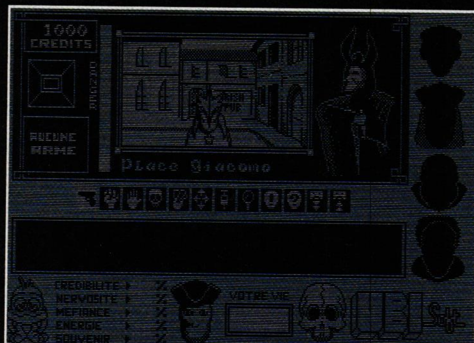
LA FRENCH TOUCH

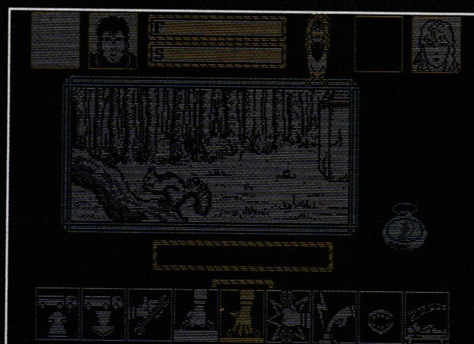
AUJOURD'HUI CONSPUÉE, LA FRENCH TOUCH RÉGNAIT À L'ÉPOQUE SUR CPC

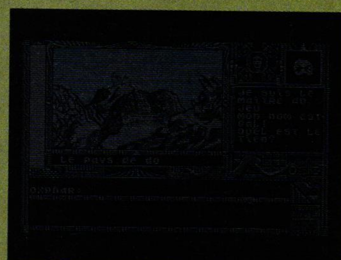


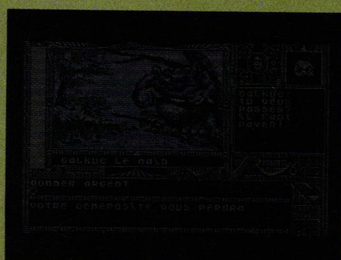
Ère Informatique, Ubisoft, Loriciel, Titus ou Silmarils, les éditeurs/développeurs français imposaient leur loi au milieu des années 80, quand le jeu vidéo n'était l'occupation que d'une poignée d'allumés, engagés avant l'heure pour la cause. Lancée par Ubisoft et son catalogue de jeux d'aventure au gameplay efficace (*Zombi*, *Hurlements*, *L'Anneau de Zengara*, etc., le tout sur CPC), poursuivie par Philippe Ulrich et sa détonante *Arche du Capitaine Blood* (dont la version CPC est tenue pour la plus jouable), la french touch aura bousculé la fin des « eighties » par sa folie, son originalité, ses idées foisonnantes, limite mutantes. Rattaché au jeu d'aventure, genre dans lequel il s'est exprimé, le mouvement s'est effondré sur lui-même, victime de sa propre démesure : trop bizarres, peu maniables, les derniers essais ont capoté (voir les dernières productions d'Exxos par exemple), incapables de mettre en scène leur inventivité par une jouabilité appropriée. Tant et si bien que les développeurs français actuels refusent d'y être liés, réfutant même l'étiquette. Et pourtant, de nombreuses idées de gameplay, toujours usitées, sont issues du mouvement, remaniées, remises au goût du jour…







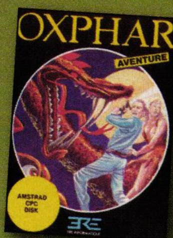




Éditeur Ère Informatique Sortie 1988

OXPHAR

QUAND LE THÉÂTRE DEVIENT JEU





Représenté par Magnetic Scrolls ou Level 9, le jeu d'aventure, avec entrée d'ordres au clavier, aura bien vécu sur 8 et 16 bits. Mais, parmi ces multiples titres, seul *Oxphar* peut se targuer d'être inspiré d'une pièce de théâtre. Mystique, onirique, sans être aussi incompréhensible qu'*E.X.I.T.*, *Oxphar* étalait sa palette de couleurs lumineuses pour illustrer un univers, le pays de Do, d'une beauté incomparable. Dommage alors que le jeu soit si court et si peu interactif, les personnages de rencontre n'ayant absolument rien à dire au joueur. Magnifique donc, mais terriblement froid.

UN P'TIT AIR DE CECCO ?

UN GÉNIE ÉLITISTE

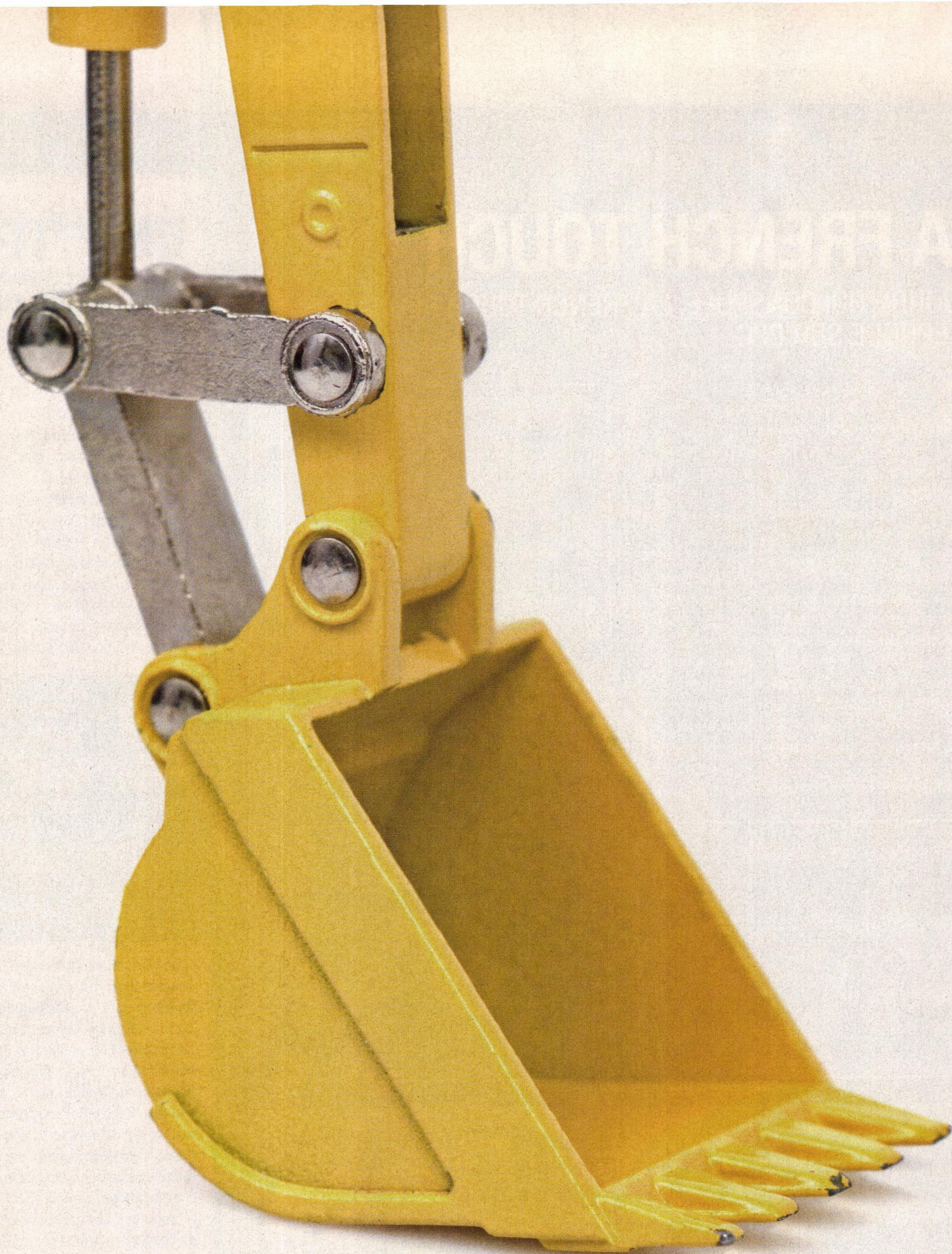


Lorsque l'on se penche sur la ludothèque orientée action de l'Amstrad, voire du Spectrum de Sinclair – tous deux architecturés autour d'un processeur Z80 –, un nom revient fréquemment : Raffaele Cecco. Anglais, codeur talentueux, génie du jeu d'arcade extrémiste, Cecco a, dans ses années CPC, aligné les classiques : *Cybernoid 1* & *2* ou *Exolon*, lorgnant vers la fin de cette ère en direction de l'action-aventure avec



***Stormlord*. D'une difficulté rare – Cecco a avoué avoir été le seul bêta-testeur de ses jeux ! –, ses softs jouaient la carte du Die & Retry (« meurs et recommence »), multipliaient les pièges, prenaient sans cesse le joueur en traître. Passé maître dans l'art de frustrer ses joueurs – combien de joysticks explosés en raison de l'inertie diabolique de *Cybernoid* ? –, Cecco s'est depuis perdu dans les affres du développement, incapable de renouer sur PlayStation avec le succès d'antan. À croire que sa conception du jeu ne collait plus avec le marché…**





LE MOIS PROCHAIN

JOY-PAD

NEW! 265 943 Muay Thai: Brou contre Benhadj
263 457 Mr Bean: Coincé dans votre mobile!
NEW! 265 944 Nana: La rockeuse manga!

VIDÉOS

TÉLÉCHARGER: Référence au **81111** ou **0899 706 222**
+ VIDÉOS: VBEAN VMOTO VEXTREME... au 81111 (VMOTO au 81111)
+800 VIDÉOS: VIDEOS au 81111

263 459 Cascades vertigineuses!
NEW! 265 945 Final Fantasy Unlimited
263 463 Mr Bean: Galère aux WC!
NEW! 265 972 Âge de glace 2: Extrait 2
263 465 Teddy l'ours tueur!
263 464 Mr Bean: La compil' des grimaces!

SONNERIES

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**
RECHERCHE LIBRE: Titre au **81122** *(le parrain au 81122)*
+ SONNERIES: SAMOUR SCINE SDANCE SDISCO SHYMNE SITALIE SLATINO SMETAL SPAILLARD SPOP SRAI SRAP SROCK STECHNO STV SVARIETE SWORLD SZOUK... au **81122** *(SRAP 81122)*
+7000 SONNERIES: SON au 81122

RAP, RNB
- À armes égales 263 467
- À fleur de toi 263 468
- A la bien 263 469
- Appelez-moi Kenza 263 470
- Assassin de la police 263 471
- Ayo technology NEW 265 946
- Balance-toi 263 473
- Benthi 263 474
- Boulbi 263 475
- C'est une p... 263 476
- Confessions nocturnes 266 007
- Don't matter 263 477
- Façon Sex 263 478
- Fous ta cagoule 263 479
- Garçon 263 480
- Give it to me 265 973
- Halla Halla 263 481
- J'aime trop ton boule 263 483
- Je me bats 263 484
- Last Night 263 485
- Marly Gomont 263 488
- Mauvaise foi nocturne 263 489
- On a changé 263 492
- Par amour 265 974
- Pitbull 263 493
- Reste en Chien 263 494
- T'es parti 263 495
- Ta meuf (La caille) 263 496
- The way I are NEW 263 497
- Trankillement 263 498
- Umbrella 263 499
- What goes around... comes around 265 975

POP, ROCK
- Crazy 263 502
- Durch den monsun 263 503
- Girlfriend 263 504
- Grace Kelly 263 506
- Hotel California 263 507
- Love today 263 508
- Paint it black 266 008
- Relax 263 509

MÉTAL, HARD ROCK
- Back in black 263 510
- Hard rock alleluia (Finlande Eurovision) 265 978
- Hell bells 263 511
- Highway to hell 263 512
- Nothing else matters 266 009
- Thunderstruck 263 513
- What I've done 263 514

VARIÉTÉS
- 4 mots sur un piano NEW 263 515
- À corps perdu 263 516
- Aux arbres citoyens 263 519
- Caravane 265 979
- De temps en temps 263 520
- Ding ding dong NEW 263 522
- Double je 263 523
- Ecris l'histoire 263 524
- J'ai demandé à la lune 263 526
- Je suis un homme NEW 265 948
- Je viens du Sud 263 528

VARIÉTÉS (suite)
- L'aigle noir 263 529
- L'aventurier 266 010
- Lola 263 533
- Louxor, j'adore 263 534
- Mistral gagnant 263 535
- Moi Lolita (2007) NEW 265 949
- On s'attache 263 537
- Parce qu'on ne sait jamais 263 538
- Vivo per lei 263 540

TOP!
TOP au 81122 : top permanent!
- Garçon 263 541
- Relax, take it easy 263 542
- Love is gone 263 543
- Double je 263 544
- On s'attache 263 545
- Last Night 263 546
- Trankillement 263 547
- Love today 263 548
- The way I are 263 549
- D.A.N.C.E. 263 550
- Axe-Bom chicka wahwah 263 551
- NCIS 263 552
- Heroes VF 263 553

DANCE, ELECTRO
- Are U ready 266 011
- Born to be alive (remix) 265 980
- Calabria 2007 263 554
- D.A.N.C.E. 263 555
- Dancing (Eurovision 2007) NEW 265 950
- Il est interdit... 265 981
- Le Titou 263 556
- Love is gone 263 557
- Miracle 263 559
- Relax, take it easy 263 560
- Sound of freedom 263 562
- Unidos para la musica 263 563
- What I want NEW 265 951

ZOUK, REGGAE
- C'est dans la joie 265 983
- Ki dit mié NEW 263 564
- Princess 263 566

ITALIE, LATINO
- La Camisa Negra 263 567
- Obsession 263 568
- Ti amo 263 571

RAÏ, ORIENTAL
- Mon pays 263 573
- Ya rayah 263 574

CINÉ, TV
- 24h-Sonnerie CTU 263 575
- Agence tous risques 263 576
- Amélie Poulain 263 577
- Amicalement vôtre 263 578
- Benny Hill 266 012

CINÉ, TV (suite)
- Bob l'éponge 263 579
- Desperate Housewives 263 580
- Dragon Ball GT 266 013
- Dragon Ball Z 263 581
- Dragon Ball Z-Chala head chala 266 014
- Dragon Ball Z-We got power 265 984
- Friends-Thème 266 015
- Full metal alchemist 263 582
- Grey's anatomy 263 583
- GTO-Great Teacher Onizuka 263 584
- Heroes VF 263 585
- Il était une fois dans l'ouest 263 586
- James Bond-Casino Royale 265 985
- James Bond-Thème 263 587
- L'exorciste-Tubular Bells 263 589
- La 7ème compagnie 263 590
- La Boum 263 591
- La panthère rose 263 592
- La soupe aux choux 263 593
- Le bon, la brute et le truand 263 594
- Le dernier des Mohicans 265 986
- Le destin de lisa 263 595
- Le Parrain 263 596
- Le seigneur des anneaux-Thème 263 597
- Les aventures de Rabbi Jacob 263 599
- Les bronzés font du ski 263 600
- Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je? 263 601
- Les Experts 263 602
- Les Experts, Miami 263 603
- Les frères Scott 263 604
- Les mystérieuses cités d'or 266 016
- Les Simpsons 263 605
- Les têtes brûlées 265 953
- Magnum 263 606
- Midnight Express 263 607
- Mission Impossible 1-Thème film 265 987
- Mon nom est personne 263 608
- Naruto 263 609
- Naruto-Go 263 610
- NCIS 263 611
- Pirates des Caraïbes 3 263 612
- Plus belle la vie 263 613
- Prison Break Saison 1 263 614
- Prison Break Saison 2 NEW 265 954
- Prison Break VO 263 615
- Pulp Fiction-Misirlou 263 616
- Requiem for a dream 263 617
- Rocky Balboa 263 618
- Rocky III-Eye of the tiger 263 619
- Scarface-La résurrection 266 017
- Stargate SG-1 266 018
- Taxi 4-Quoiqu'il arrive 263 620
- Tokyo drift 263 621
- Veronica Mars 263 622

PUBS TV
- Axe-Bom chicka wahwah 263 623
- Citroën C4 2006-Walking away 263 624

BRUITAGES, FÊTES
- Bali Balo 263 626
- J'ai la... qui colle 263 627
- Pin Pom (Pompier) 263 628
- Signal aéroport 263 629
- Sirène de police américaine 263 630
- Sonnerie vieux téléphone 263 631

HYMNES, RÉGIONS
- Hymne Breton 263 634
- Hymne Corse 263 635
- Hymne France-La Marseillaise 263 636
- Hymne Italie 263 637
- L'internationale 263 638

BRUITAGES

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**
+ BRUITAGES: BANIMAUX BHORREUR BBEBES BSLAM... au 81122
+500 BRUITAGES: BRUITAGES au 81122

- Ambiance d'horreur 263 639
- Bébé appelle maman 263 641
- Bébé Hip Hop 265 988
- Bébé qui parle 263 642
- Bébé qui rigole 263 643
- Bébé rock 266 019
- Bébé se marre 263 644
- Bruit du moustique 263 645
- Bruits érotiques 263 646
- Chant haka "Décroche ton téléphone!" NEW 265 989
- Chasse à l'homme + coup de feu 263 648
- Cigales 263 650
- Cri "Décroche ou j'le pète!!" (Hystérique) 263 651
- Cri de loup garou 266 020
- Fou rire de bébé 263 652
- Klaxon de kéké 265 990
- Mitrailleuse lourde 263 654
- Moteur de moto 263 655
- Moustique F1 263 656
- Mr Bean imitant un téléphone 263 658
- Pets 263 659
- Prout! Rire sadique! 263 660
- Rires de bébé 263 661
- Sirène d'alarme 265 991
- Sirène d'alerte 263 662
- Sirène de police 263 663
- Star Wars-Combat au sabre laser 263 666
- Ton téléphone te parle NEW 265 992
- Ultrasons extraterrestres 263 668
- Vache qui meugle 263 669
- Vieux téléphone 263 670
- Youyous arabes 263 671
- "Grande sonnerie malade" (Slam) NEW 265 993
- "Allo! Ici la gendarmerie!" 263 672
- "C'est l'heure de se lever!"+réveil 265 994
- "Décroche!" (Mafieux) 263 673
- "Décroche, allez, décroche!" 263 674
- "Décroche, vite, allez! Ah, trop tard..." 263 675
- "Dicroche mon fils, c'i ta mère" 263 676
- "J'ti jure, ji t'aime, ji t'adore" 263 677
- "Je réponds pas aux cons..." 263 678
- "Mais décroche!!" (Hystérique) 263 679
- "Téléphone énervé" (Cartoon) NEW 263 680
- "Toi, ouais toi là... Décroche!" 265 996

NEW! 265 925 · NEW! 265 926 · NEW! 265 927 · NEW! 265 928 · NEW! 265 929 · 263 686
263 681 · NEW! 265 931 · NEW! 265 932 · 263 698 · 263 693 · NEW! 265 933
263 684 · 263 696 · 263 682 · NEW! 265 934 · NEW! 265 935 · 263 690
263 692 · 263 701 · NEW! 265 930 · NEW! 265 936 · NEW! 265 937 · 263 694

JEUX MOBILE

TÉLÉCHARGER: Référence au **81111** ou **0899 706 222**
RECHERCHE LIBRE: Titre au **81111** *(TETRIS au 81111)*
+ JEUX: J3D JACTION JARCADE JBRIQUE JCARTES JCEREBRAL JCOURSES JFLIPPER JGUERRE JHORREUR JMOTO JPLATEFORME JPOKER JREFLEXION JSIM JSOCIETE JSPORT JSTRATEGIE JTV... au **81111** *(J3D au 81111)*
+1000 JEUX MOBILE: JEUX au 81111

NEW! 265 938 · 263 706 · 263 697 · 263 714 · NEW! 265 939 · 263 702 · 263 688 · NEW! 265 940 · 263 704

263 718 Scrabble · 263 716 Les bulles infernales · 263 719 Galaga · 263 721 Bejeweled · NEW! 265 941 Midnight Billard 3D · 263 722 Uno · 263 720 Bubble Gun · 263 717 Guitar Legend: Get on stage · NEW! 265 942 Brick Breaker Revolution

persomobiles

81122 · **0899 706 222**
www.Persomobiles.fr Gallery: PERSO au 31313

COMMENT TÉLÉCHARGER?
SMS› Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: 263550 au 81122 pour la sonnerie D.A.N.C.E.
TÉL› Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider

PRÉNOMS

TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au **81122** *(265957Sarah au 81122)*
+ PERSOS: PARABE PAMOUR PDELIRE... au **81122**
+600 LOGOS PRÉNOMS: PERSOS au 81122

263 726 Antoine · NEW! 265 956 Lydia · NEW! 265 957 Sarah
NEW! 265 958 ANNIE · NEW! 265 959 Amélie
NEW! 265 960 Thomas · 263 734 Farida · 263 723 SYLVAIN · 263 728 Bruno
263 733 MATHIEU · 263 732 Sandra · 263 739 SEBASTIEN · 263 729 NICOLAS · 263 735 CHRISTINE · 263 724 ALAIN · 263 738 Julien
263 737 Gwenaelle · 263 736 Nico + Aurélie · 263 725 MAXIME · 263 740 Olivia · 263 742 Amina · 263 731 Samira · NEW! 266 021 KEVIN

263 746 · 263 747 · 263 748 · 263 750 · NEW! 265 961 · 263 751 · 263 752 Il vous fait un clin d'oeil!
NEW! 265 966 · NEW! 265 963 · 263 753 · NEW! 265 965 · 263 758 Je suis gentille, meuh! · 263 759 Il pète, c'est trop mignon! · NEW! 265 962 Vache hystérique!
263 760 · 263 761 Il court au Crabe Croustillant! · 263 770 · 263 769

LOGOS & ANIMÉS

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**
+LOGOS: LAMOUR LANIMAUX LARABE LBEBES LBLING LDELIRE LDRAPEAUX LHORREUR LKITTY LNANAS LNEONS LTUNING... au **81122** (LBEBES au 81122)
+6000 LOGOS: LOGOS ou ANIMES au 81122

263 765 · 263 766 · NEW! 265 967 · 263 767 · 263 768 · NEW! 265 968 · NEW! 265 969 Son regard illumine le ciel!
NEW! 265 970 · 263 773 · NEW! 265 971 · 263 772 · NEW! 265 999 · 263 774 · 263 777 Le Hummer explose l'écran!


12+
www.pegi.info
Wii
RETRO
STUDIOS
DOLBY
PRO LOGIC II
LE 26 OCTOBRE, DÉCOUVREZ
LA FEMME DERRIÈRE L'ARMURE
METROID
PRIME 3
CORRUPTION
alerte orange
© 2007 NINTENDO. TM, ® AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. DOLBY, PRO LOGIC, AND THE DOUBLE-D SYMBOL ARE TRADEMARKS OF DOLBY LABORATORIES. MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM DOLBY LABORATORIES. © 2007 NINTENDO.